ACTION **ACTION-RPG** ADVENTURE **FIGHTING** PUZZLE **RACING** RPG **SIMULATION** SPORT **TABLE** SRPG **SOCCER** SHOOTING

GAME DC PLAYERS

遊戲誌DC VOL.008

HK$18 2001.03.21 www.gameplayers.com.hk

世嘉特輯第三回

世嘉著名遊戲開發人特寫



DIGITAL ENTERTAINMENT CARNIVAL 2001/SPRING

GIRLS BOYS

DIGITAL ENTERTAINMENT CARNIVAL

如果有八千平方尺的空間，你會如果利用呢？
如果八千平方尺的空間都擺放了遊戲機任你玩，你可以想像得到嗎？

這不是**痴人説夢**．．．

4月15,16日

GAMEPLAYERS GROUP

讓此**美夢成真**！

日期：4月15日,16日
時間：上午12時 至 傍晚6時
地點：屯門市廣場



節目內容：

- 「$1新機　隨時屬您」計劃～暗標明投，即場奪新機
- 《Para Para Paradise》比舞大賽
- 《KOF 2000》大賽
- 《PUZZLE BUBBLE》比賽
- 各大廠商展銷攤位
- GAMEPLAYERS ANGELS為您大跳Para Para
- 福袋禮物人人有份
- 每小時一次之幸運抽獎

digital entertainment carnival

規模空前但不會絕後的

數碼遊戲 2001/SPRING 嘉年華

GAMEPLAYERS GROUP

gba

gameboy advance

gameboy%=advance gameboy%=advance gameboy%=advance gameboy%=advance

TEXT: 寒武紀

開拓**新可能性**的 GAMEBOY ADVANCE

2001 年第一部主機Gameboy Advance (GBA) 終於推出。

由主機本身以至同日推出的遊戲軟件陣容看，任天堂都可說是贏了一仗，又或者，以空門射入形容之可能會更為貼切。

任天堂在過去十年所建立的一億Gameboy主機市場，為其完全兼容後繼機GBA奠定了非常穩固的基礎，GBA可謂站在不敗之地。

另一方面，從來包括PS以及Sautrn在內的所有32 bit主機都將所有注意力集中在多邊形遊戲上，GBA是史上唯一一部32 bit 2D主機，在這個意義下，GBA其實正在開拓一個全新的遊戲境界，GBA在3D機能上的限制，反為它擴展了另一個發展空間，一個更大的可能性。





3D主機的出現可說是可幸可不幸，它固然開拓了一個廣闊的3D遊戲空間，但它同時蒙蔽了整個業界氣氛，彷佛高機能化是遊戲主機的唯一出路，產生了「只有高性能主機才能創作出精彩遊戲」的錯覺。

訂正

本期「頭條新聞」轉述日本傳媒有關現任世嘉特別顧問香山哲出任世嘉新社長的報導為誤報，日本世嘉3月21日宣佈現任副社長佐藤秀樹將會接任剛去世的大川功出任世嘉社長一職，特此訂正。



CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.008
2001年3月21日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ

專題 :世嘉開發部門負責人
未來展望 PAGE 14

PAGE 26

SEGAGAGA
PAGE 30






櫻大戰3
PAGE 22

PHANTASY
STAR ONLINE
VERSION 2

VOL.008
volume.008. 21.03.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



西風狂詩曲
050>



莎木2
028>



UNREAL TOURNAMENT
040>



燃燒吧!JUSTICE學園
092>

DEPARTMENTS

3 ....EDITORIAL 我們的觀點
4 ....目錄
6 ....頭條新聞
8 ....TGS特輯
10 ....DC 遊戲銷售榜
12 ....新作短評
13 ....DC 新作時間表
14 ....專題 世嘉開發部門負責人未來展望

PREVIEW 新作預覽

20 ....櫻大戰3
26 ....PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2
28 ....莎木2
30 ....SEGAGAGA
34 ....火焰聖母 ~THE VIRGIN OF MEGGIDO~
38 ....ILLBLEED
40 ....UNREAL TOURNAMENT
42 ....LE MAN 24 HOURS
44 ....WORLD SERIES BASEBALL 2K1
45 ....SPIRIT OF SPEED 1937
46 ....CLUDCEPT 2
47 ....EVE ZERO 完全版 ~Ark of the matter

TACTICS 完全攻略

50 ....西風狂詩曲
67 ....創造球會特大號 J.LEAGUE 創造職業球會
84 ....MACROSS 3
92 ....燃燒吧!JUSTICE學園

GAMEPLAYERS EXTRA

100 ....讀者共和國 夢畫廊
101 ....讀者共和國 辯論壇
102 ....漫動作
104 ....ARCADE CENTER
106 ....手提機專頁
108 ....PlayStaion 專頁
110 ....電腦版
114 ....X-BOX / GAME CUBE專頁
117 ....創造球會特大號 DC杯
120 ....遊戲秘技
121 ....秘技經典
123 ....設定資料集SF III
128 ....編者話

GAME INDEX

ACT
40 ....UNREAL TOURNAMENT
AVG
47 ....EVE ZERO 完全版 ~Ark of the matter
38 ....ILLBLEED
34 ....火焰聖母 ~THE VIRGIN OF MEGGIDO~
28 ....莎木2
20 ....櫻大戰3
FIG
92 ....燃燒吧!JUSTICE學園
RAC
42 ....LE MAN 24 HOURS
45 ....SPIRIT OF SPEED 1937
RPG
26 ....PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2
50 ....西風狂詩曲
SLG
46 ....CLUDCEPT 2
30 ....SEGAGAGA
67 ....創造球會特大號 J.LEAGUE 創造職業球會
SPG
44 ....WORLD SERIES BASEBALL 2K1
STG
84 ....MACROSS 3

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@l-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com,hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT：寒武紀

世嘉會長大川功辭世


大川功 (1926-2001)

世嘉主席兼名譽會長大川功因為心臟衰竭3月16日於日本一間醫院內病逝，享年74歲。

1984年從美國公司Paramount手上將世嘉收購的大川功，18年來一直擔任世嘉主席一職，去年六月他撤去前社長入交召一郎的職務自己兼任社長一職，決心重建業績不斷惡化的世嘉，其後因被證實患上食道癌，於是被迫暫時退下前線的工作，同年十一月康復出院後重反經營陣，同時邀請香山哲擔任世嘉特別顧問的工作，聯手對世嘉進行連串的改革計劃。

連續四年出現大額赤字，世嘉的財政狀況一直處於不穩定狀態，大川功去年四月自費注資五百億入世嘉，本年一月再捐出850億日元作為DC因為停產所需的大筆開支，大川功個人差不多已成為世嘉的唯一經濟支柱，亦可以說是世嘉仍然未破產的唯一理由，他較早前更將自己手上所持的世嘉股份全數讓出。

大川功生於1926年，父親是一位布料商人，大學畢業後因為患上肺病，八年間一直在病魔的陰影下生活。大川功是其中一位最早預見到網絡時代來臨的企業家，42歲創立了計算機服務株式會社 (現時的CSK)，公司成立初期只有十多名顧員，並從事商用軟件開發的業務，其後更得到東芝、松下等大企業客戶，為他們架設電腦系統，CSK的規模不斷擴大，並成為日本第一間能夠掛牌上市的日本國內軟件開發商，1983年CSK的股價是日本所有上市公司之冠。

除了世嘉之外，大川功亦先後收購了市場推廣服務公司Bellsystem 24、電腦關連書藉出版社及軟件商ASCII等多間經營不同業務類型的公司，並型成了現在的CSK集團，現時整個集團國內外公司總數多達90間、每年營業額餘八千億日元，顧員超過二萬人。

大川是一位典型的獨立生意人，藉著上市集資累積資金，然後透過再投資以及收購其他公司等不同的方法擴展整個企業規模並增加利潤。據估計，大川的個人資產達五千憶日元，至2000年3月為止的財政年度，大川所繳交的稅款總額在全日本排第九。1996年11月大川功獲日本政府頒發「熏三等旭日中綬章」表揚他對日本高科技發展所作出的努力。

去年11月大川功帶病出席世嘉的戰略說明會並在講台上發表講辭，發言時坦率激昂，他的一句「為了重建世嘉，即使耗盡我的生命也再所不計」使他一時成為日本國內的話題人物。

雖然版圖不斷擴大，但CSK集團的經營前景其實並不樂觀，一直陷入赤字困境的世嘉雖然已經進行過連串的改革，但一般分析家相信世嘉要回復盈利狀態仍需一段時間，其他CSK屬下的分公司例如CSK電子以及ASCII等亦都陷入苦戰狀態。

香山哲就任世嘉新社長

世嘉主席兼會長大川功去逝後，一直在世嘉改革過程中扮演重要角色，現任世嘉最高執行負責人香山哲將會繼任成為新一任世嘉社長。香山哲去年11月應大川功的邀請加入世嘉擔入特別顧問的工作，預計香山哲會於本年6月舉行的世嘉股東大會上正式上任。



一職的香山哲即將繼任世嘉社長

PS模擬器訴訟和氣收場

新力 CONNECTIX化敵為友成合作伙伴

Sony Computer Entertainment (SCEI) 3月14日宣佈已經與美國軟件公司Connectix達成和解協議，並即時撤回對Connectix因為開發PC用PS模擬器軟件「Connectix Virtual Game Station (SVGS)」而提出的侵權訴訟。

根據今次的和解協議，新力將會獲得所有與SVGS相關的模擬器軟件技術，Connectix並需於本年六月停止出售SVGS軟件，而Connectix方面則仍然可以提供對用戶的技術支援服務，並繼續進行有關模擬軟件的究研和開發工作。SCEI方面未有透露今次獲得Connectix的模擬器技術牽涉的交易金額。

對於今次頗為戲劇性的發展，各界都有不同的推測。市場顧問公司分析員P.J.McNealy指出，今次的和解協議是新力純粹為了阻止Connectix繼續出售模擬器的手段。事實上，主機生產商除了透過出售軟件所獲得的版權費作為其主要盈利來源之外，其他例如手掣、記憶卡等周邊設備的銷售亦是一個重要的收入來源，模擬器將打擊SCEI在這方面所得到的利潤。

另一方面，亦有評論指出模擬器對SCEI的實際影響其實並不大，SCEI是有意發展模擬器技術並作為其中一個對抗微軟Xbox的手段。

事實上，Xbox的硬件構造與一般的個人電腦非常相似，SCEI獲得Connectix的模擬技術之後，要將類似的模擬器軟件移植至Xbox上即使不是順理成章，亦不是天方夜譚。

去年PS2推出之後軟件銷售情況一直未如理想，SCEI去年全年更出現大額赤字，假如在Xbox上可以使用PS (甚至PS2) 軟件的話，將可以大幅提高PS軟件使用者的基數，在這個意義下，Xbox的成功不但不會威脅SCEI在遊戲機市場的地位，反而有助增加PS遊戲軟件的銷量，直接增加新力可以得到的利潤。

現時所有主機生產商所面都面對著同一個問題，就是如何增加軟件的銷量並彌補來自主機銷售上的虧損，除了遊戲本身的問題之外，使用軟件的平台數目成了關鍵所在，主機生產商除了不斷壓低主機價格務求售出最多的主機之外，模擬器其實是一個低成本同時高效益的方法。

當然，到現時為止所有這些推論只屬猜測，事實上SCEI是否需要行此一險著亦頗存疑問，但今後有關模擬器的動向卻是值的我們注意的。



●「CONNECTIX VIRTUAL GAME STATION」軟件

BIWEEKLY FOCUS

次世代遊戲機中央處理器 演算速度將與人腦並駕



Sony Computer Entertainment (SCEI)、IBM以及東芝三間公司宣公佈，將會共同研發一種新類型中央處理器晶片，其開發名稱為「Cell」。新處理器很有可能成為Emotion Engine的後繼晶片作Playstation 3處理器之用。



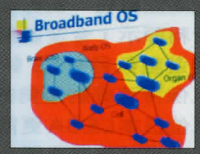
● 久多良木健在SGI Solution Forum上發表他對未來網絡發展的意見。

雖然有關的三方面並未有透露Cell的具體特徵效能或實際應用圍，但表示晶片的設計將會是革命性，並以即將於10年後來臨的未來網絡世界作為設計前題，與傳統中央處理器只作為一般的運算工具相果。

久多良木健在有關的發表文件中表示：「至今為止的所有中央處理器都是一個一個的獨立存在，而Cell內建的寬頻接駁組件，將能把所有處理器連結一起，數千個並列在一起的Cell處理器將成為一個『超級處理器』，一個全新的典範便會誕生。」

這亦是處理器之所以被命名為Cell (細胞) 的原因，Cell就像一個一個的細胞一樣不能獨立生存，而是必須作為整個身體的一部份，彼此相互依賴。

無需伺服器的網絡RPG系統



● 久多良木健心目中的「寬頻作業系統 (Broadband OS)」。

久多良木健是在上一個月舉行的SGI Solution Forum上首先透露他對未來網絡世界的構想，他表示：「未來全世界將會由一個作業系統 (Operating System；註1) 所驅動。」，這便是他所謂的「寬頻作業系統」(Broadband OS)，久多良木健表示：「十年後，寬頻作業系統時代將會降臨。」在這個時代裡，「網絡RPG遊戲系統並不再需要伺服器的存在。」

演算機能匹敵人腦

SCEI表示，Cell的運算速度將達tera Flops級水平 (註2)，能與現時的超級電腦 (註3) 效能並駕。與人類腦部的總運算能力，即每秒進行1京 (註4) 次的小數運算程序比較，雖然相差一萬倍，但當所有Cell連結在一起的話，將能發揮能與之匹敵的處理效能。另外，Cell的運算效能是PS2的中央處理器Emotion Engine (6.2 giga Flops；註5) 的1千萬倍。

三間公司將會一共投資4億美元於今次的開發計劃，而有關的生廠設施將於2002年落成，Cell中央處理器亦預計將於2004年正式投產。雖然所有所謂的「超級處理器」、「寬頻運作系統」暫時只能說是久多良木建的一個構想式的預想，一切亦顯得架空不實在，但這同時可能是革命性發展的先兆，且看「十年後的寬頻作業系統」是否果真會來臨？

(註1) 作業系統 (Operating System)：負責執行一部電腦的基本工作，例如鍵盤輸入、輸出顯示資料至螢光幕、處理儲存器內的檔案等。Windows、Linux以及DOS等均為運作系統。

(註2) tera Flops：每秒能執行1兆個小數運算程序。1兆為1,000,000,000,000。又，Flops意為Floating-point instructions per second。

(註3) 超級電腦 (Super Computer) 是現時最快的電腦，但體積龐大，價錢昂貴，只能作特定用途。現時應用於雖然進行大量數學運算的用途，例如氣像局進行天氣預測、氣道或飛機設計商對動力學的技術等，核電廠及其他科學研究等。

(註4) 京：1京為一萬兆 (參看註2)。

(註5) giga Flops：1 giga Flops相當於每秒執行10億 (1,000,000,000) 個小數運算程序。

NEWS BITS

・**《Crazy Taxi 2》推出日期公佈。**世嘉公佈了動作賽車遊戲《Crazy Taxi》續篇的發售詳情，發售日期為2001年5月31日，價格5,800日圓。・即時戰略遊戲《Hundred Swords》將於5月31日推出PC版 (7800日圓)，PC版除了支援Mouse之外，遊戲畫面採用了固定視點，新追加的Practice模式取代了DC版的Mission模式。

・**DC即時戰略遊戲《Hundred Swords》將會推出PC版**，大家可到遊戲網站Gamespot可載遊戲的體驗版，網址為http://www.zdnet.co.jp/gamespot/pcgame/download (用者需要使用日文Windows安裝)。

・**原定推出一共24卷的RPG遊戲《Eldorado Gate》將會縮短至7卷。**開發商Capcom宣佈表示「雖然很希望能夠照原定計劃完成整個遊戲系列，但由於原計劃將會延續至2002年以後的時間，在現時的情況下非常困難」。餘下各卷的發售日期如下：

第四卷：2001/04/12
第五卷：2001/06/06
第六卷：2001/08/08
第七卷：2001/10/10

・**美國世嘉 (SOA) 宣佈《Phantasy Star Online》全球已登錄遊戲人數突破二十萬人。**SOA估計現時任何時間平均都有數以千計的玩者同時進行遊戲。至今為止最受歡迎的網絡RPG遊戲是PC遊戲《EveryQuest》，登記人數超過四十萬人。

・**軟件商Idea Factory宣佈將加入DC陣營，**首款推出的遊戲是以全CG動畫「RUN=DIM」為提材的同名模擬遊戲《RUN=DIM》。

・**世嘉推出最新版本PC用Dream Passport《Dream Passport for PC 2.11》。**新版本將會支援網絡電話 (Internet Phone) 功能，但由於是一個《Dream Passport for PC 2.11》日文軟件的關係，用者需要使用日文Windows或相關的支援軟件才能夠安裝。

・**Red Storm Entertainment宣佈停止DC遊戲《Roswell Conspiracy Theroies》的開發工作。**另外有消息報導Eidos所開發的《Legacy of Kain:Soul Reaver 2》亦將會停止開發。雖然兩間公司並沒有就有關的問題作正面回應或解釋原因，但相信是由於世嘉宣佈DC停產的影響。

・**新力將於本年夏季引入遊戲軟件網絡認證系統，企圖徹底消滅盜版活動。**PS2專用硬碟裝置本年夏季推出，為防止有不法人仕藉由互聯網或其他途徑將不法遊戲軟件資料儲存於硬碟上，新力方面決定引入這個系統。



「東京遊戲展2001春」最新情報



每年春及秋季舉行的東京遊戲展即將於本月三十日舉行，今次遊戲展一直受著許多不利消息所困擾，除了世嘉不會參展之外，同樣受到赤字困擾的Square亦只會設置產品售賣區而不會作大型遊戲出展攤位。

儘管如此，今次「東京遊戲展2001春」仍有許多值得我們注意的地方的。打著過江龍名義到日本擔任演講嘉的微軟總裁蓋茨以及其Xbox的遊戲出展情況，相信特別是日本以外的各大傳聞均會佈以高度的注視。

另外，剛推出的GBA亦是另一個焦點所在，根據現時所公佈的資料顯示，今次遊戲出展所出展的遊戲數目有59款，僅次於一直保持著絕對優勢的PS。主辨單位日本CESA更首次開始了一個手提遊戲機專區，可見手提遊戲機隨著GBA的推出而得到更大的重視。

本次遊戲展將會以「開創21世紀的遊戲娛樂」作為大會主題，CESA表示，不斷進步的電子遊戲產業應該突破既有的界限，開展在電影、音樂等範疇的更多可能性。

微軟日本序幕戰 蓋茨發表基調演講 暫定三款XBOX遊戲出展



今次遊戲展其中一個引人注目的是微軟蓋茨將會擔任基調演講嘉賓，現時暫定出展的Xbox遊戲一共有三款，其中一款為相信是Konami的立體空戰遊戲《Air Force Delta II》，而微軟方面由於亦會設有自己的展覽攤位，相信亦會展出多款開發中的Xbox遊戲，較早前微軟在其Gamestock 2001發佈會上曾展出一共8款Xbox遊戲體驗版。

KONAMI成全場大家

Konami相信是全日本產量最高的遊戲軟件商，本次東京遊戲展Konami亦是一枝獨秀，展出的遊戲種類數目是全場之冠，至3月15日已公佈了的遊戲名單中，Konami出展的電視遊戲作品總數達53款(不包括手提電話遊戲)，佔總出展遊戲總數的差不多兩成，其中當然包括《Metal Gear Solid》、《惡魔城》系列(GBA/PS)、《Wining Eleven》系列(PS2) Konami的主單遊戲。

KONAMI已公佈出展遊戲統計(截至3月15日)

遊戲所屬機種	數目
PLAYSTATION	20
GAMEBOY ADVANCE	14
PLAYSTATION 2	13
GAME BOY (COLOR)	6
總數	53



「日本遊戲大賞」《PHANTASY STAR ONLINE》獲四項提名

東京遊戲展開幕的前一樣，主辨單位將會公「佈第5屆日本遊戲大賞」的得獎名單，今年的遊戲大賞顯得特別熱鬥，因為《撒爾達傳送～佐拉面具～》、《Dragon Quest VII伊甸之戰士》、《Final Fantasy IX》以及《Phantasy Star Online》等四款八十年代推出的最著名RPG遊戲將會競逐今次大賞的最高殊榮，去年大賞的得主是PS遊戲《到處也一起》。

而《Phantasy Star Online》更獲「最優秀New Wave賞」的提名，這個獎項是頒發給擁有暫新遊戲意念並開拓了全新遊戲類型的遊戲作品，其他競逐這個獎行的作品包括《滾滾卡比》(任天堂/GBC) 以及《我的暑假》(SCEI/PS)，而去年的得獎作品為DC育成遊戲《Seaman ～禁斷之寵物～》。

新設手提遊戲機專區



令一個今次遊戲展的焦點是剛推出的Gameboy Advance。與Gameboy Advance同日推出的遊戲作品一共有24款之多，實史無前例，令人對這部全球有超過1億部、史上最暢銷的遊戲主機Gameboy的後繼機都感到落觀，而現時間公佈會在專區內擺設攤位的廠商，包括任天堂在內一共有13間，出展的GBA遊戲有59款。

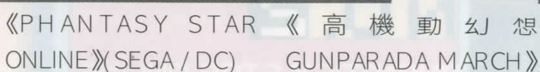
出展遊戲類別分佈

至3月15日為止，已公佈的出展的遊戲數目一共有294款(有關遊戲所屬機種分佈請參與下表)，預計除著展期的迫近，出展的遊戲數目會陸續增加。而去年同期的「東京遊戲展2000春」出展遊戲總數超過400多款。

遊戲類別	遊戲數目
動作	69
模擬	59
RPG	37
運動	23
智力	15
冒險	14
賽車	11
射擊	10
其他	63

遊戲所屬主機	遊戲數目
PLAYSTATION	82
GAMEBOY ADVANCE	59
PLAYSTATION 2	45
GAMEBOY (COLOR)	34
手提電話	17
DREAMCAST	13
PC	8
WONDERSWAN (COLOR)	3
XBOX	3
NINTENDO 64	2
其他	28
總數	294

◆ 競逐「大賞」作品

《PHANTASY STAR ONLINE》(SEGA / DC)

大賞
最佳遊戲設計賞
最佳程式設計賞
最優秀NEW WAVE賞

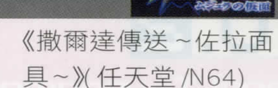
《高機動幻想GUNPARADA MARCH》(SCEI/PS)

大賞



《DRAGON QUEST VII～伊甸之戰士～》(ENIX/PS)

大賞
最佳遊戲設計賞
最佳程式設計賞
最佳遊戲音效賞
最佳遊戲劇本賞

《撒爾達傳送～佐拉面具～》(任天堂/N64)

大賞
最佳遊戲設計賞
最佳遊戲劇本賞



《FINAL FANTASY IX》(SQUARE/PS)

大賞
最佳視覺效果賞
最佳遊戲音效賞
最佳角色設計賞
(提名角色：比比)
最佳遊戲劇本賞
最佳包裝設計賞

◆ 其他部份提名作品介紹



《MISTER DRILLER》(NAMCO/DC/GB/PS)

最佳遊戲設計賞
最佳角色設計賞



《浪人思寧 2》(CHUNSOFT/N64)

最佳遊戲設計賞



《真・三國無雙》(KOEI/PS2)

最佳程式設計賞



《DEAD OR ALIVE 2》(TECMO/DC/PS2)

最佳程式設計賞



《RIDGE RACER》(NAMCO/PS2)

最佳程式設計賞
最佳遊戲音效賞



《劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999》

最佳視覺效果賞



《JET SET RADIO》(SEGA/DC)

最佳視覺效果賞



《BOUNCER》(SQUARE/PS2)

最佳視覺效果賞



《VAGRANT STORY》(SQUARE/PS)

最佳視覺效果賞
最佳遊戲劇本賞



《滾滾卡比》(任天堂/GBC)

最優秀New Wave賞



《我的暑假》(SCEI/PS)

最優秀New Wave賞
最佳包裝設計賞



《SAMB DE AMIGO》(SEGA/DC)

最佳遊戲音效賞



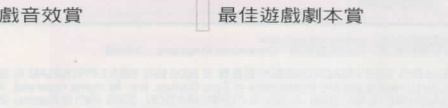
《CRAZY TAXI》(SEGA/DC)

最佳遊戲音效賞



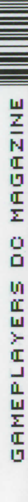
《TALES OF ETERNIA》

最佳遊戲劇本賞



DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING





HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

排名	遊戲	資料
NO.1	HUNDRED SWORDS	SEGA/SLG/5800日圓/2001年2月8日/本地售價：$330
NO.2	Unreal Tournament	InfoGrames/ACT/38.88美元/2001年3月14日
NO.3	MACROSS M3	翔泳社/STG/6800日圓/2001年2月22日/本地售價：$370
NO.4	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800日圓/2001年3月1日/本地售價：$370
NO.5	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日/本地售價：$420
NO.6	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE/SLG/5800日圓/2001年2月22日/本地售價：$320
NO.7	西風狂詩曲	SOFTMAX/RPG/5800日圓/2001年2月22日/本地售價：$320
NO.8	AERO DANCING i	CRI/SLG/6800日圓/2001年2月15日/本地售價：$370
NO.9	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日/本地售價：$380
NO.10	FIGHTING VIPER 2	SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日/本地售價：$250



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

排名	遊戲	資料
NO.1	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800日圓/2001年3月1日/本週銷量：29165/累積銷量：29165
NO.2	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日/本週銷量：6081/累積銷量：148672
NO.3	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日/本週銷量：3889/累積銷量：153792
NO.4	MACROSS M3	翔泳社/STG/6800日圓/2001年2月22日/本週銷量：3874/累積銷量：15747
NO.5	AERO DANCING i	CRI/SLG/6800日圓/2001年2月15日/本週銷量：3101/累積銷量：21078
NO.6	HUNDRED SWORDS	SEGA/SLG/5800日圓/2001年2月8日/本週銷量：2644/累積銷量：17163
NO.7	西風狂詩曲	SOFTMAX/RPG/5800日圓/2001年2月22日/本週銷量：2485/累積銷量：10989
NO.8	櫻大戰2～求別你死去	SEGA/AVG/5800日圓/2000年9月21日/本週銷量：1729/累積銷量：110498
NO.9	GUILTY GEAR X	SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日/本週銷量：1304/累積銷量：114779
NO.10	POWER SMASH	SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日/本週銷量：1201/累積銷量：75097

你的一票，對我們非常重要！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是「Leung Kin Hung」和「Pang Wai Keung」，我們將會於短期內以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

《PSO》果然魅力沒法擋，各大榜頭三甲都見到她的蹤影有一段長時間，配合主機經已展開降價速銷，相信她仍能保持這種優勢。隨著SEGA每隔不久時間便公佈有關《莎木 II》的新情報後，今期投票此作的讀者人數是有史以來之冠，將即將發售的《SAKURA大戰3》壓至第二位。至於DC本地市場動態方面，由於全部作品紛紛定在月尾推出，所以現時非常平靜，而各遊戲的售價也沒有大變動，以暴風雨前夕來形容最貼切不過，期待下二個星期DC多款大作相斷推出，藉以將PS2的氣勢蓋過。

香港讀者投票表格

DREAM RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」3/30號



香港讀者人氣榜

POP POPULAR HK RANKING

dream ranking >>



NO.1 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日



NO.2 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日



NO.3 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日

- NO.4 FIGHTING VIPER 2 — SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日
- NO.5 燃燒吧！JUSTICE學園 — CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日
- NO.6 探偵紳士DASH! — ABEL INC/AVG/6800日圓/2000年12月21日
- NO.7 NEVER 7~the end of infinty~ — KID/AVG/6800日圓/2000年12月21日
- NO.8 AERO DANCING i — CGI/SLG/6800日圓/2001年2月15日
- NO.9 西風狂詩曲 — SOFTMAX/RPG/5800日圓/2001年2月22日
- NO.10 ETERNAL ARCADIA — SEGA/RPG/6800日圓/2000年10月5日

美國人氣榜

POPULAR USA RANKING

dream ranking >>



NO.1 Phantasy Star Online
Sega/RPG/35.88美元/2001年1月30日



NO.2 Daytona USA 2001
Sega/RAC/34.99美元/2001年3月13日



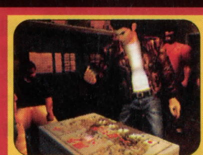
NO.3 Metropolis Street Racer
Sega/RAC/26.88美元/2001年1月16日

- NO.4 Typing of The Dead — Sega/ETC/23.19美元/2001年1月24日
- NO.5 Vanishing Point — Acclaim/RAC/28.99美元/2000年12月27日
- NO.6 NBA Hoopz — Midway/SPT/37.88美元/2001年2月25日
- NO.7 Next Tetris: On-Line — Crave Entertainment/PUZ/39.99美元/2000年12月18日
- NO.8 Iron Aces — InfoGrames/SLG/38.88美元/2001年2月7日
- NO.9 Kao the Kangaroo — Titus Games/ACT/39.99美元/2001年2月14日
- NO.10 Bang! Gunship Elite — Rayland/STG/19.99美元/2000年12月22日

香港讀者期待榜

HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 莎木 II
雙週票數：125
累積票數：377
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.2 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
雙週票數：55
累積票數：222
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.3 BIO HAZARD CODE VERONICA完全版
雙週票數：38
累積票數：58
CAPCOM/AVG/6800日圓/2001年3月22日

- NO.4 火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~ — STUDIO LINE/AVG/6800日圓/2001年6月/雙週票數：37/累積票數：37
- NO.5 NO.5 CRAZY TAXI 2 — SEGA/RAC/價格未定/2001年春/雙週票數：21/累積票數：51

日本讀者期待榜

JP READER RANKING

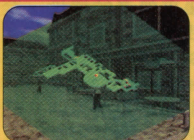
dream ranking >>



NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
549票
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日

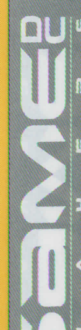


NO.2 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護
342票
CAPCOM/ACT/價格未定/2001年夏



NO.3 莎木 II
338票
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定

- NO.4 CRAZY TAXI 2 — SEGA/RAC/5800日圓/2001年5月31日/313票
- NO.5 SONIC ADVENTURE 2 — SEGA/ACT/價格未定/2001年內發售預定/287票





VIEW POINTS

新作短評

櫻大戰3 ~巴里在燃燒嗎~



SEGA／AVG+SLG／限定版9800日圓、普通版7800日圓

綿羊大王

可謂是現今遊戲界最出色的遊戲。遊戲綜合動畫與電腦效果製作，兩者運用配合得天衣無縫。現在印象最深刻一幕在第一話，滿以為替大神於選擇避開車輛時的一個定格畫面是一張原畫，選擇LIPS後卻發覺原來是一個動畫定格，最驚喜是動畫緊接該格畫面隨即繼續播放，實在覲為觀止。另外，戰鬥畫面精細無瑕，製作簡直可媲美、甚至超越PS 2。

10

AINHO

今次各方面比起前二集都有大幅度強化，無論遊戲畫面抑或播片都採用FULL VIEW、高解像度來顯示。以我個人角度來看，今集的女角比上集更為美麗和吸引，而限時選項比上集較為頻密，因此好感度升與降的機會便會相應地大幅增加。戰鬥模式方面，再不是傳統式逐格移動，而變為依能力值的多少，作有限自由地移動，操作指令也改善和簡單化；高速度讀碟之餘，劇情亦保持非常豐富，簡直找不出任何弊病之處，絕對滿分之作！

10

KOTARO

用『Dreamcast碩果僅存的大型作品』來形容《櫻大戰3 ～ 巴里在燃燒嗎 ～》，相信一點兒誇張也沒有，因為以質量而言，實在已經到達後來無者的境地，至於今集最令我自己欣賞的地方，並非單純由SEGA SATURN轉移至Dreamcast後於技術上的進步，而是開發小組致力地克服遊戲中最大的弱點「戰鬥」，令到以往最納悶的地方，頓時成為遊戲的靈魂之一，真真在戀愛和戰略兩者之間捉到了平衡。

10

Unreal Tournament



ACT/Infogrames Entertainment/39.99美元

金

《Unreal Tournament》在PC上可謂非常不幸，因為處處受被《QUAKE III》佔盡上風，但來到DC後圖像方面雖然有點退步，但單打時的流暢度得以改善，保持了遊戲的趣味性，所以如果兩者在家用機上再比較，《UT》可謂勝出一場漂亮的仗。不過在網上對戰方面，雙方仍然是失敗者，試問經常在400Pings以上怎能正常對戰呢!

5

小吉

這遊戲相當不錯，不過要用手掣控制得好好就非常困難，相反配合鍵盤和滑鼠就如同在電腦玩般，這遊戲雖然能四打，可是四打時在同一個畫面中分割，變得異常細小，所以我覺得四打並不太好，而單打時的遊戲畫面做得不錯，本遊戲可算是不過不失。

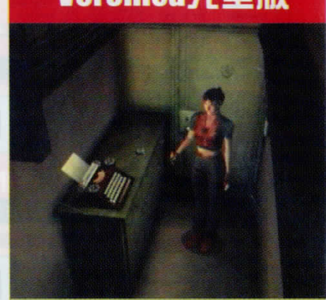
7

寒武紀

PC移植的多人對戰立體射擊遊戲，DC移植版的質素比PS2版還要高出許多，大概是DC與PC有較高相似性的關係。可惜的是在香港上網對戰時連線情況極差(在這方面Quake III有更佳的表現)，使遊戲其中一個最重要的構成元素大打折扣，十分可惜。另外，要享受遊戲中互相殺戮的快感，鍵盤及Mouse乃必備裝備，沒有的話還是玩PC版為佳。

8

BIOHAZARD CORE：Veronica完全版



CAPCOM/AVG/發售中/6800日圓

阿亮

所謂新增的EVENT，其實真係相當之少，而且對最後的結局亦完全沒有影響。畫面方面，可以說和原版沒有多大分別，這樣都不是太緊要，最大的問題是價錢，CAPCOM竟然可以6800日圓來出售，這一切都令人十分失望。最後都是那句，此作只適合未玩過原版的人……不過，若有PS2的話，都是買PS2版吧！

5

J.J

曾幾何時，三上真司說過Code：Veronica會是DC獨有的BIO，後來因為公司的商業決定，這一集終於也要移植到PS2了，雖說這個為PS2而改良的「完全版」亦同時在DC上發售，但在下覺得只屬安撫之舉，實際上所謂新增的劇情差不多早已在雜誌介紹時全部公開了，除非你之前沒有買原本的版本，否則要為這少少的改變而再買一次DC版似乎不太容易……希望在PS2版那邊會有較佳的銷量吧。

7

金

《Biohazard ~ Code：Veronica完全版》的操控和上集完全一樣，但今集的賣點是新增的Event，和不用爆機已可以在Battle Game內玩第一身視模式，這絕對方便那些未能或「懶」爆機的玩家。但所謂「完全」亦只有以上兩項，希望尋求新刺激的朋友可能會略為不滿呢!

8

VIEW POINTS



DREAMCAST 新作時間表

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3 月 22 日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	BIOHAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
	櫻大戰 3～巴里在燃燒嗎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～巴里在燃燒嗎～限定版 A（音樂盒）	SEGA	9800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～巴里在燃燒嗎～限定版 B（VMS）	SEGA	9800 日圓	AVG
3 月 29 日	ILLBLEED	SEGA	5800 日圓	ETC
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	SGGG（D-DIRERT 專賣）限定版	SEGA	9800 日圓	SRPG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	純情房東俏房客 smile again	SEGA	8800 日圓	AVG

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
5 日	Canvas	NEC Interchannel	7200 日圓	SLG
	es	TV 朝日	6800 日圓	AVG
	SPIRIT OF SPEED 1937	ACCLAIM JAPAN	3800 日圓	RAC
12 日	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	SPORTS JAM	SEGA	5800 日圓	SPT
	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
19 日	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	AVG
	新世紀EVANGELION 打字E 計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
26 日	KONOHANA:TrueReport	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	ADVANCED 大戰略 2001（暫名）	SEGA	7800 日圓	SLG
	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	地球之友	NEXTING	3800 日圓	ETC
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	3800 日圓	SPG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	Death Crimson OX	Ecole Software	5800 日圓	STG
17 日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圓	SPG
	PHANTASY STAR ONLINE VER.2	SEGA	4800 日圓	RPG
24 日	BOUNDY HUNTER SARA	CAPCOM	5800 日圓	AVG
未定	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	價格未定	AVG
	歡迎來到Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／ studioline	價格未定	AVG
	MISS ‧ MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
7 月	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY ／大宮軟件	6800 日圓	TAB

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	RAC
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
角子老虎機帝王 DREAM SLOT(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
井上涼子 ~ROOMMATE~ (暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	價格未定	SLG
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
As Snow...（暫名）	SEGA	價格未定	戀愛 SLG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2001 年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	戀愛麻雀 MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
	打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
	Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC（暫名）	COOL KIDS	價格未定	RPG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
GET BASS @barai 版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai 版	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
type-X ～ spiral nightmare ～	SEGA	價格未定	AVG
Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
仙魔大戰 2000 假名LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
10SIX ～ Own.Mine.Defend.Attack.24-7 ～	發售商未定	價格未定	SLG
DYNAMITE 刑事	童	價格未定	ACT
紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
13 日	Record of Lodoss War	羅德島戰記	NeverLand	Conspiracy	ARPG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	STG
14 日	Daytona USA	Daytona USA	Sega of Japan	Sega of America	RAC
19 日	Kao the Kangaroo	日本未發表	—	Titus	ACT
20 日	Bangai-O	爆烈無敵	treasure	Classified Games	ACT
28 日	Mars Matrix	Mars Matrix	Takumi	Capcom	STG
	Project Justice	燃燒吧！ JUSTICE 學園	Capcom	Capcom	FIG
30 日	The Mummy 盜墓迷城	The Mummy	Rebellion	Konami	ACT

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2 日	Polaris SnoCross	日本未發表	—	Vatical Entertainment	SPG
	Spiderman 蜘蛛俠	日本未發表	—	Activision	ACT
4 日	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AVG
10 日	Coaster Works	日本未發表	—	Infogrames	SLG
11 日	Bleem! for Dreamcast Pack-A	日本未發表	Bleem!	Bleem!	ETC
17 日	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
24 日	Smash Pack	日本未發表	Sega of America	Sega of America	ETC
27 日	Half Life	日本未發表	SIERRA	SIERRA	STG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
15 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	AM2 of CRI	Sega of America	RAC
	Confidential Mission	日本未發表	HitMaker	Sega of America	STG
	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
	Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
	Crazy Taxi 2	Crazy Taxi 2	HitMaker	Sega of America	ACT
	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	STG
	Soldier of Fortune	日本未發表	—	Crave	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPG
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	—	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	—	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25 日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

特輯：世嘉開發分公司未來展望

一連串的公佈之後，有關世嘉未來的發展方向大體已塵埃落定，但究竟世嘉的各個開發部門具體有怎樣的計劃呢？DC是否仍然是他們心目中的理想遊戲主機呢？在今次的特輯中，世嘉的十個開發分公司負責人將會親自為大家講述他們的未來發展大計。

編譯：寒武紀

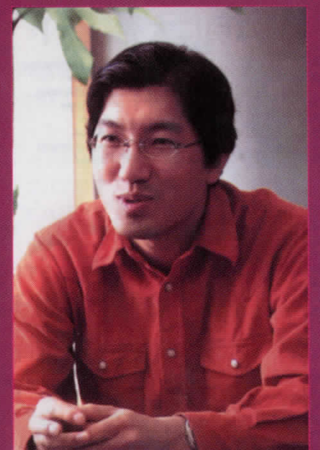




FEAT UR E

SONIC TEAM 中裕司

[其中一位最具代表性的遊戲製作人，代表作包括《Phantasy Star Online》系列、《Sonic》系列等。]



「現時並沒有一部主機能夠令我有像我對GBA般的強烈感覺」

問：你最初得到有關DC停產的消息時有什麼感覺？

中：感覺非常複雜呢。對於我們一直所作出的努力仍然未能得到更佳的成果，我自然覺得很是感慨。面對 [世嘉] 會長大川功的時候，我更感到非常慚愧。除了他今次所捐出的850億之外 (註1)，其實最初成立ISAO (註2) 的時候，他已經一再投入了大量的金錢在DC的網絡業務上，因此我們在DC網絡遊戲方面亦投入了許多的資源，兩年間我一直埋頭PSO的開發工作，可惜已經太遲了。

雖然如此，但我相信DC遊戲機市場仍然是一個成立的經營環境，所以今後我盡可能仍會繼續為DC推出新作品，雖然我個人極之希望優先考慮DC作為開發對像，但實際上我們亦需要考慮許多其他的因素。今後到底會有怎樣的發展是我們所不能夠預測的，因此，我們現時真的可以說舉步維艱，亦不可以作出任何承諾。

問：《Chu Chu Rocket》等遊戲亦已經決定在GBA上推出，可否談一下作出這個決定的經過？

中：其實去年夏天開始我們已經著手Gameboy Advance (下簡稱GBA)版《Chu Chu Rocket》的開發工作，當然，當時世嘉仍未作出DC停產的決定，但由於我亦認為手提遊戲機市場有很好的前景，所以我便向世嘉以及任天堂作出請求，並開始了有關的交涉工作，沒有料到當計劃正式公佈之時正是DC停產之時呢。

問：GBA版《Chu Chu Rocket》開發順利嗎？

中：《Chu Chu Rocket》的開發過程其實只花了三個月左右，除了加入了一些新原素之外，主要都是移植自DC版的。而夏天所推出的《Puyo Puyo》將會對應對戰Cable及單卡4人對戰模式，請大家拭目以待。

問：GBA版《Sonic Adventure》是全新製作的一款Sonic遊戲嗎？

中：是的，無論是畫面還是版圖都是全新製作的，我甚至想連遊戲名稱也改掉呢，但現時是還未拿定決心。

問：《Sonic》系列會否在GBA以外的其他主機上推出？

中：我想Sonic自己亦很想走遍所有不同機種呢，雖然現時還未知道會在哪裡出現，待一會我會與它談談 (笑)。

問：除了GBA以外，你們已經接觸過所有其他的遊戲主機了嗎？

中：是的，但由於現時仍忙於《Sonic Adventure 2》以及《Phantasy Star Online Ver.2》的開發工作，所以有關其他主機的遊戲開發工作仍屬後話。事實上，現時並沒有一部主機能夠令我感覺到像我對GBA的感覺般強烈，但藉著學習更多新的開發技術，期望可以在這些主機上有更大的發揮。

「將不同機種的主機「聯繫」在一起才是所謂「網絡」的最重要意義」

問：你對於跨平台的網絡遊戲有沒有任何構想？

中：我一直很想著手這方面的開發工作呢，我認為這種將不同主機「聯繫」在一起才是所謂「網絡」的最重要意義，而且這在技術上亦是可行的，不管是《PSO》、《PSO2》還是完全另一個遊戲，總之我很希望能夠成為最早實現這種網絡遊戲的人 (笑)。

但是，無疑有關網絡環境的整備工作是非常困難的，寬頻與窄頻網絡之間亦要取得平衡。雖然DC已經停止生產，但由於現時根本沒有任何其他已經整備好的遊戲網絡環境，所以我很希望在往後的5年裡仍然為DC開發遊戲 (笑)。當然，今後我仍會保持著世嘉的一貫作風，在各個遊戲主機上推出精彩的遊戲。

註1：世嘉因為DC停產而需要大筆額外開資，已故世嘉社長大川功因此私人捐出了850億日元給世嘉。

註2：ISAO是世嘉分社化後所誕生的其中一間子公司，專責DC的網絡業務。ISAO全名為Interactive Service Amusement Online。





UNITED GAME ARTISTS負責人
水口哲也

[代表作品包括《Sega Rally Championship》系列以及《Space Channel 5》等。]

「今年是一個重新開始的一年，我希望可以沒有遺憾地在今年來推出最多最精彩的遊戲」

問：最近你們公佈了《新Space Channel 5》以及《K-Project》兩個新遊戲，可否略為講一下現時遊戲的開發進度?

水口：《K-Project》方面，由於種種原因，開發工作可以說返回了起始點，我估計現時大約完成了整個遊戲的50%左右。當然，這亦有正面的意義，則遊戲已經進化至一個新的階段呢。《新Space Channel 5》方面，我們已經完成了一個基於原本的構思所製作成的一個原型遊戲，大約是全遊戲的30至40%左右。

上一集《Space Channel 5》中，有許多構思都並未真正得到實現的，這亦是今次開發人員決定開發續集的原動力，新一集除了會有更濃厚的故事性之外，音樂、影像、演出等各方面都作出了強化，除了「以舞殺敵」之外亦加入了其他的新元素，可以說第一集是整個《Space Channel 5》遊戲舞台的介紹篇，而《新Space Channel 5》才是真正的「Space Channel 5」遊戲。

問：《K-Project》呢?

水口：早前你們可能已經在電視上看過《K-Project》的遊戲畫面 (註1)，其實遊戲的概念來自20世紀一位抽像畫Kandinsky所提倡的一包說話，他說：「所有聲音都有其顏色、形狀和活動。」以這種運用語言亦難於表達的概念去製作一個遊戲，即使同事之間也難以找到一個統一的意見 (笑)，但至現時為止總算已經找到一個遊戲的形式框架了。

問：你們已經公佈了《新Space Channel 5》亦會在PS2上推出，但遊戲還是會在DC上較先推出吧?

水口：發售日期方面我們還未有具體的定案，但我自己個人認為，其中一個可能性是同日推出DC和PS2版。考慮到今後我們都會將同一個遊戲在多個不同平台上推出，假如每每總是在某個平台上較先推出的話，對於某些朋友而言可能未免有不公平的感覺，所以我們會以同日發售作為開發進度的目標，雖然現時還未有任何決定，但這是我個人一個很強烈的想法。

問：對於各個遊戲的發售日期有沒有什麼安排?

水口：我估計開發的高峰期會在夏季期間，過了夏季之後相信大家便可以在PS2上玩《Space Channel 5》和DC的《K-Project》了，總之，我希望在今年後半年能夠推出多個數遊戲作品。在某個意義下，今年是一個重新開始的一年，我希望可以沒有遺憾地在今年來推出最多最精彩的遊戲。

「對於自已腦裡偶然出現的思想我們都會給予最慎重的考慮」

問：有沒有打算推出其他的DC遊戲呢?

水口：由已經著手籌備，到只在腦裡蘊釀的遊戲概念，我想製作的遊戲其實有很多呢。但其實要創作一個全新感覺的遊戲作品是非常困難的，所以，我們所有開發人員對於自已腦裡偶然出現的思想都會給予最慎重的考慮和討論，並付予它一個具體的遊戲形式，我希望能夠推出更多樣化的遊戲作品。

問：對於DC主機你們會給予多少程度的支持呢?

水口：世嘉已經明言會繼續大力支持DC主機，我們當然亦會作出相應的佈署。其實我們也收到過許多例如叫我們「不要放棄DC」的信件，其實所有的DC玩家都無須擔心呢，我們會繼續推出DC遊戲。

「現在的世嘉可以說是一個由多個富有獨立創作精神的開發部門所結合的共同體」

問：即是說我們無須過份憂慮今後DC的前景?

水口：完全無需要擔心。分社化最初給人的感覺是世嘉變得四分五裂，但假如較為正面地去看的話，只有這樣各個部門才能夠更容易發展出擁有個別特色的遊戲作品，現在的世嘉可以說一個由多個富有獨立創作精神的開發部門所結合起來的共同體。

我相信今後開展的世嘉歷史將會是正面的，可能我自已是一個較為樂觀的人吧，但總之今後我們仍然會繼續努力的。

註1：《K-Project》是水口現時開發中的一款立體射擊遊戲，玩者打倒敵人後背景音樂節奏和音效便會隨之而變化，打到敵人同時演奏音樂成為了遊戲的一個非常創新的概念。較早前水口曾接受日本電視台的訪問並公開過遊戲的影像內容。

OVERWORKS社長
大場規勝

[《櫻大戰》系列、《轉轉溫泉》、《Eternal Arcadia》等遊戲製作人]

「看過《櫻大戰3》便會知道DC確實是一部非常出色的遊戲主機」

問：對於今次世嘉作出DC停產的決定，你有什麼感想?

大場：假如大家看過我們即將推出的《櫻大戰3》的話，便會知道DC確實是一部非常出色的遊戲主機。在開發《櫻大戰3》的過程中我們進一步熟習了DC的各項機能，我們亦相信今後我們所製作的作品必能真正發揮DC的真實性能，製作「只有在世嘉主機才可以體驗的遊戲作品」一直是我們的開發目標，所以對於DC停產我覺得非常可惜。當然，對於能夠為其他主機開發遊戲我亦感到很興奮。

「新一年我們預定會推出2至3款遊戲作品，這是為了購買了DC主機的朋友而必須達成的目標」

問：《轉轉溫泉2》(暫名) 亦預定於本年夏天推出，除此之外你們有沒有其他的DC遊戲開發計劃呢?

大場：當然有。透過活用我們在製作《轉轉溫泉》時所學習到的技術，在《轉轉溫泉2》中我們將會進一步對遊戲加以完善化，新一集中我們除了會以主題公園 (Theme park) 作為遊戲主模式之外，更為簡易的連線方法、更容易去結識新朋友、更為簡單的通信介面等都成為了我們今集的發展方向。

除此之外，在新一年我們預定會推出2至3款遊戲作品，這是為了購買了DC主機的朋友而必須達成的目標。

「要將在DC上所得到的效果完完全全在PS2上重現是非常困難的」

問：關於在PS2上推出《櫻大戰》系列遊戲你們有沒有一個具體的計劃呢?

大場：有關PS2版《櫻大戰》系列遊戲的計劃現時只在初步的計劃階段。事實上，我們對於PS2這部主機亦只在初步接觸的階段呢，隨之以來我們會在這個平台上會有甚麼具體的計劃仍然是未知之數。

事實上，要發揮一部主機的最大性能需要花很長的時間，我相信DC版《櫻大戰3》已經將DC的機能發揮至接近最大的性能，正因為這樣，要將在DC上所得到的效果完完全全在PS2上重現是非常困難的。



「我們會努力令一直不認識《櫻大戰》的PS2用家感受到遊戲的精彩之處和趣味性」

問：對於支持世嘉的朋友你有沒有什麼說話?

大場：就我自己而言，當然希望盡量為DC推出最多的遊戲軟件，但另一方面，我們亦十分期待能夠為其他平台上推出遊戲，希望一天遊戲推出之後，人們會說：「一直未有玩過由Overworks所創作的遊戲真是一個損失呢。」我想這亦可以稍為平伏一直支持世嘉的朋友的心情呢。至於為DC以外主機開發遊戲，我們的目標始終如一，便是推出最高質素的遊戲作品 (Over quality works)。





AM2 OF CRI 產品經理
片岡洋

[《Vritual Fighter》、《F355 Challenge》等街機及DC遊戲製作人，現時亦有份參與《莎木II》的開發工作。]

「除非在街機及PS2上的兩個開發計劃能夠順利進入軌道，否則我們暫時不會考慮其他的機種」

問：對於世嘉為其他主機推出遊戲，你有什麼感想？

片岡：消息正式公佈當時我沒有感到太愕然，其實去年年尾的時候公司內突然運內Playstation 2的開發主機工具，當時才真的嚇了我一跳。

問：當時已決定在PS2上推出《Virtual Fighter 4》嗎？

片岡：不，當時只是作為對DC以外機種進行研究罷了，有關的決定是世嘉作出正式公佈之前一段時間才知道的，香山哲先生對我說是否願意為PS2開發遊戲，由於這是世嘉的整體方針，我們當然願意作出相應的配合。

問：《VF4》會首先在街機上推出嗎？

片岡：我希望是這樣，由於《VF4》是採用了世嘉Naomi2基板所開發的遊戲，我自然希望使用了Naomi2基板的《VF4》首先推出，然後才移植至PS2上。

問：你們有沒有任何DC遊戲的開發計劃？

片岡：至現時為止沒有，當然這並不代表今後亦沒有這個可能，但現時我們希望暫時將焦點放在街機上，而PS2版方面我們則正進入籌備階段，這是世嘉的既定方針，所以我們會盡力做到最好，除非這兩個發展方向都能夠順利進入軌道，否則我們暫時不會考慮其他的機種。

問：那麼相信在本年內在PS2上將會出現你們的作品吧？

片岡：若果真的可以的話絕對是一件好事，但其實十分困難呢。

問：例如夏天推出《VF4》街機版之後，年內再推出PS2版？

片岡：這樣當然是最理想，但我不能承諾什麼呢，沒有人知道是否真的可行（笑）。但是，街機版方面，不管是否真的能夠趕及在今年暑假期間推出，但我很希望在暑假期間以某種形式讓所有玩家體驗一下《VF4》這個遊戲，例如舉行一些Private Show或其他活動等，大家請密切留意。

SMILE BIT 社長
新井瞬

[《創造球會》、《Hundred Swords》、《Jet Set Radio》等遊戲製作人。]

「雖然有很多人因為DC停產而感到可惜，但有更多人為此以感到興奮」



問：得知DC停產及世嘉的多平台化戰略消息之後你有什麼感想？

新井：當然覺得非常可惜。但其實假如從一個更為廣闊的眼光看，這是遲早的問題。雖然有很多人為此而感到可惜，但有更多人為此以感到興奮，因此我個人對於日後的工作亦有很大的期望，但我相信日後的開發工作將會變得更為艱巨。其實有關多平台開發工作的計劃自去年開始已經作過了某程度的考慮，所以對於今次的發表並非真的令我很驚訝，而我們亦順利發表了會將《創造球會》系列的兩個作品移植至PS2上的計劃。

問：這包括《創造棒球球會》和《創造足球球會》兩個作品？

新井：基本上我們是朝著這個方向著手考慮的，但由於我們亦不能100%肯定是否真的可以如計劃進行，所以暫且以「兩個作品」述之。而且，說不定可能會推出3個作品呢，但這只是一個可能性罷了。

問：發售日期方面？

新井：唔…我們雖然已有一個發售日目標，但這不單只是我們分公司的問題，而有需要和世嘉總公司方面進一步洽商之後才能決定，但我估計四月初便會有更具體的發表。

「我們現時正處於尋找如何活用各種硬件技術的模索階段」

問：除了PS2以外，有沒有考慮過為其他主機製作遊戲？

新井：雖然並沒有特別去考慮某部主機，但對於今後推出的各部主機我們都很有興趣，在我們公司裡的一些職員，有一些是以開發PC遊戲入行的，所以假如在其他平台上開發遊戲的話，我也很希望可以發揮我們在這方面的優勢（笑）。換句話說，其實我們現時正處於尋找如何活用各種硬件技術的模索階段。

問：手提遊戲機方面呢？

新井：我們當然亦有考慮過這方面的問題，我們想得最多的，是希望將一些過去的作品集合在一起然後在例如Gameboy Advance等主機上重新推出。在小巧的手提遊戲機上將一些富趣味性的遊戲作品集合一起推出，對於開發者而言是一件非常值的高興的事，所以假如今年內能夠推出數款GBA遊戲便好了。

「我認為我們必須製作一些無論是使用哪一個主機平台都能夠體驗個中樂趣的遊戲作品」

問：最後希望你可以稍為透露今後Smile bit在遊戲界的抱負？

新井：網絡在今後的遊戲界將成為一個不可或缺的環節，我很早之前已經構思過將例如《創造球會》這樣的遊戲，無論是PS2版、DC版還是PC版的玩家，都應該能夠在同一個伺服器上進行對戰，我認為我們必須製作一些無論是哪一個主機平台都可以體驗個中樂趣的遊戲作品，請大家拭目以待。



WOW ENTERATINMENT 社長
中川力也 [《The House of Dead》系列、《Giant Gram》、《Get Bass》等遊戲製作人。]



問：較早前你們發表了與Namco共同開發的街機遊戲《Vampire Night》，遊戲是以Namco的基版System246所開發的嗎?

中川：是的，雖然世嘉自己亦有像Naomi等的街機基板，但今次我們決定使用System246去開發這個遊戲。

問：由於System246（註1）與Playstation 2有很高的兼容性，這是否意味著《Vampire Night》移植到PS2的可能性很高呢?

中川：（笑）這要視乎Namco的意向怎樣呢，現時還未有定案。但無疑今次採用System246基板確實令推出PS2移植版成為一個可預見的事實。今後我們仍然希望繼續發展有關的技術，事實上，今次與Namco共同開發遊戲除了說得上合作愉快之外，對於公司內的所有開發人員亦都帶來了很大的啟發。

問：原來如此，說到移植方面的問題，今後推出的《House of the Dead 3》以及《Dynamite Golf》等遊戲是否亦會在其他主機上推出?

中川：當然有這樣的可能，雖然何時推出、在哪一部主機上推出等問題仍然未有定案，但可能性是有的。

問：對於今年稍後時間推出的各部主機，你對於哪一部最感興趣呢?

中川：現時並沒有對特別某部主機有特別大的興趣，但從遊戲業界整體看，任天堂一直在低年齡層消費者裡佔有主導的地位，這同時是世嘉一直未能攻克的部份，所以我們很希望能夠製作一些小孩子都喜歡的遊戲作品。假如一個遊戲得到低年齡層消費者的歡迎，便很有可能得到世界性的歡迎呢，《Pokemon》系列便是一例。

當然，我更希望可以製作一些無論是成年人小孩子亦會同樣喜歡的遊戲，更希望可以製作一些創新，令人驚奇的遊戲作品。

註1：System246是Namco以PS2硬件技術作為基礎並加上自己的介面基板所組合而成的街機底板。使用System246所推出的第一款遊戲是由PS2移植至街機的《Ridge Racer 5 Arcade Battle》

AMUSEMENT VISION 社長
名越稔洋 [《Daytona USA》、《Virtual Striker》、《Spike Out》等遊戲製作人。]



「每一部主機都有其各自相異的文化」

問：有關世嘉的一連串消息你有什麼感覺?

名越：最強烈的感受是，我們負了支持者對我們的期望呢。但是，正因為世嘉邁向多平台化，我更希望製作一些世嘉獨有的遊戲作品。

問：對於能夠為其他主機開發遊戲，是不是感到很興奮呢?

名越：當然，不管是PS2還是其他主機，每一部主機都有其各自相異的文化，我過去一直以一個用家的立場去觀察這些主機的作品，所以許多時候會有很多的感覺，例如「為什麼不這樣做呢?」現在便可以就這些思想去開發其他平台的遊戲，所以感到非常興奮。

問：那麼，現時的開發情況怎樣?

名越：現時還未能透露，但較早前我們在AOU上展出了例如《Virtual Striker 3》及《Monkey Ball》等遊戲，現時我們主力也是在這些遊戲上，所以有關未來動向仍未能完全可以透露，假如有具體的計劃我們會再作正式的公佈。

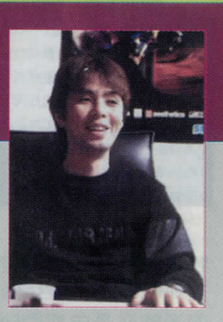
問：去年在《Virtual Striker 3》的製作發表會上你曾表示過在製作「3」的過程裡會盡量令移植至DC上的過程變得更加容易。

名越：是嗎?（笑）。有關移植的問題，現時仍未能透露具體的計劃，我可以講的是，我們會在各個平台上推出遊戲，並盡力獲取最多的用家的支持，所以現時我們會考慮在所有平台上開發遊戲。事實上，我們對所有主機都很有興趣，我們希望能夠對每一部主機進行過充分的評估後才計劃製作甚麼樣的遊戲。

問：2001年度Amusement Vision有什麼發展大計?

名越：我們希望在2001年開發一些所有玩家都期望我們開發的遊戲，另外，我們亦正就網絡遊戲和街機遊戲進行一連串的計劃，並希望能夠推出更多精彩的遊戲。

HITMAKER 社長
小口久雄 [《電腦戰機Virtual On》遊戲製作人，現時正參與開發《SGGG》遊戲的開發工作。]



「不同的主機透過伺服器被聯繫在一起，這正是我想實現的目標」

問：對於網絡遊戲你們有沒有什麼發展大計?

小口：世嘉在一年前展開了DC的網絡服務，較其他主機廠商早了一大步，而利用我們在這方面所累積的經驗，我希望可以在例如PS2等其他機種上發揮出來，所以我相信我們在其他遊戲主機上會有很大的發展空間。由於網絡遊戲並不會被主機的種類所限制，所以我們最終會讓所有主機接駁至同一個伺服器上進行遊戲，這是在世嘉發表一連串改革方案之前已有的想法。

問：在DC上推出的《打比馬主俱樂部》（下簡稱《打比》）中會有怎樣的網絡元素?有沒有任何移植至其他機種的計劃?

小口：對於DC主機以外機種我們還未有作出任何實質的計劃，但我們會對DC以外的主機作出詳細的檢討和計劃。《打比》的網絡元素方面，其實只要所有遊戲主機都能夠支援網絡功能的話，一齊都成為可能呢，而現階段我們所構思的，是在網絡上構建一個供玩者使用的遊戲世界，並在這個《打比》新界裡為所有玩者提供各種服務，例如我們會舉行許多的活動，並不斷為玩者提供各種服務。不只是單純的育成馬匹，即使玩者不進行任何賽事，他們亦可以在這個世界裡體驗各種樂趣，我們正是希望建設這樣的一個遊戲空間。

問：發售日期方面?

小口：我希望能夠在本年內推出，期間我們亦會籌備有關諸平台遊戲的開發計劃，我不知道一個伺服器能夠容納多少玩家，但假如真的可以讓包括個人電腦在內的所有遊戲機平台在同一個網絡系統上玩同一個遊戲，將會是一個很美好的事。雖然使用的是不同的主機，但透過伺服器被聯繫在一起，這正是我想實現的目標。





SEGA ROSSO 社長
佐佐木建仁

[街機遊戲《Sega Touring Car Championship》及《Star Wars Racer Arcade》、DC遊戲《Card Captor櫻 知世之Video大作戰》等製作人。]

「宣佈停產不等於宣佈死亡」



問：對於DC停產你有什麼感想?

佐佐木：雖然我也一直認為會有這樣的可能性，但是沒有想到這一天這麼快便來臨呢，收到消息後我幾乎放下了手上的所有工作，心情很差。雖說世嘉在遊戲主機市場上一直未真正贏過一丈，但是突然要結束已經延續了15年的事業，對於我來說仍是一件非常可惜的事。

「藉著某些契機的出現，街機市場將可能再一次重新興起過來。」

問：現時你們仍然會以街機遊戲作為你們的主力開發對象?

佐佐木：街機一向是世嘉的強項，雖然現時街機正處於低迷狀態，但我相信街機業務仍然有它的生存空間，藉著某些契機的出現，街機市場很可能會再一次重新興起過來，所以我們會繼續街機遊戲的開發工作。

問：今後你們有打算為DC開發遊戲嗎?

佐佐木：誠言，現時我們並沒有任何具體為DC開發遊戲的計劃，但是將一些已有的街機遊戲作品移植至DC上則是可能的。事實上，我認為DC是一部出色的遊戲主機，我很希望它能夠繼續生存下去，我們不會完全放棄它，有機會的話我也希望著手為DC開發遊戲，而像《Cosmic Smash》這樣的街機遊戲，假如大家想的話我亦會將它移植至DC上。

最近我自已亦經常在家裡玩DC的遊戲，停產不等於宣佈DC的死亡呢，我認為DC仍然會有很大的發展空間。現時街機遊戲大多是採用Naomi或Naomi2基板作為開發平台，要進行移植的話DC是最佳的遊戲主機，這是肯定的。

問：今後你們仍然會以街機作為你們的主力嗎?

佐佐木：是的，我希望藉著我們所製作的遊戲進一步刺激街機業界全體的氣氛，當然假如遊戲得到成功的話亦會移植到家用主機上。

WAVE MASTER 社長
牧野幸文

[主要參與有關遊戲音樂及聲效製作的工作，作品包括《Space Channel 5》等遊戲，DC遊戲《Roommania #203》是第一個由他們自已所製作的遊戲作品。]



「希望日後由我們所製作的遊戲音效以至遊戲作品都能夠給大家一種「震撼」的感覺」

問：你們已經宣佈了會參與其他主機遊戲的開發工作，Enix將於3月29日推出的PS2遊戲《Super Galdelic hour》，其中的聲效部份亦是你們所製作的呢。

牧野：是的，這亦算是參入其他平台開發工作吧 (笑)，GBA版《Chu Chu Rocket》的音效亦是由我們所製作的。

問：日後你們亦會繼續參與其他主機遊戲的音效製作工作嗎?

牧野：Wave Master一直以遊戲音效設計作為主力的業務範圍，今後亦會繼續同樣的開發工作，但今年我們亦有計劃在遊戲開發方面上作出更大的努力。

問：說起你們所創作的遊戲，最為人所熟悉的自然是《Roommania #203》了，你們已經開始了續篇的製作工作嗎?

牧野：有關《Roommania #203》這個遊戲，其實我們正就是否應該在其他平台上推出移植版，還是推出續篇甚至製作一個全新的遊戲系統等不同的方向進行檢討，但無論如何，我們已經有《Roommania #203》第二集的遊戲構想了，但從時間上去考慮的話，可能先推出原遊戲的移植版為佳，日後再推出遊戲的續篇。

問：《Roommania #203》的移植版會在哪一個平台上推出呢? 推出日期有沒有什麼計劃?

牧野：唔...平台方面現時我們並未可以透露任何詳情，但我們對於所有主機平台都很有興趣。推出日期方面，移植版我們希望能夠盡快推出，而第二集方面由於現時只在遊戲構想的階段，仍未知道何時能夠正式推出。

問：是否有打算推出《Roommania #203》以外的其他遊戲?

牧野：當然有，我腦裡一直有許多不同的遊戲構思，我亦很希望日後由我們所製作的遊戲音效以至遊戲作品都能夠給大家一種「震撼」的感覺。





one
Free





Motorola T2988
原價：$1,288





熱賣價：$488Δ
Siemens 6688
原價：$3,888
熱賣價：$3,288Δ
Nokia 6210
原價：$1,888
熱賣價：$1,488



CSL
Create a Simple Life

TEXT:綿羊大王



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA/Overworks
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	3月22日
售價	初回限定版售9800日圓；普通版售7800日圓
容量	GD ROM三片
記憶	11 Blocks

對應周邊：震動器

巴里在燃燒嗎

在愛的旗幟下，五位少女的新一場戰鬥要開幕了！

本刊見街之日，櫻大戰3亦已推出，相信再講過天花龍鳳亦已無謂。所以，今期本文會為大家作最後直擊，實事求是，盡述所有實戰情報，省得下期才遲遲解釋遊戲系統，好讓下期有更多空間替大家完全攻略。

期間，大家或可憑資料自行揣摸，先玩為快，才再參考之後攻略。



承繼記錄後的景像

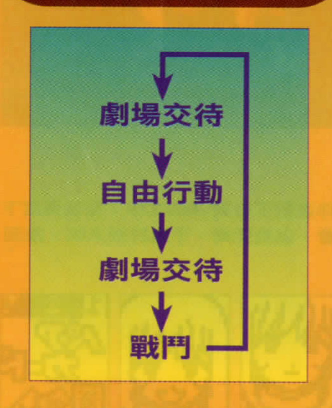


沒有承繼記錄的景像

承繼上兩集記憶

遊戲一開始，玩家可以將上兩集櫻大戰的「完結記錄Ending Save」承接到「櫻大戰.3」，影響遊戲起首，大神腦海中的花組回憶，增加少少花絮。「記錄承接」與否分別甚微，加上舞台和角色設定完全改變，即使遺失記錄，又或者新玩家可以將今集當成一個全新遊戲，無必要執著於整個「櫻大戰系列」的關係，敬而遠之，錯過該極其出色的遊戲。

櫻大戰公式



指定角色為中心

櫻大戰慣例，今集如是，遊戲分成多章，而每章會以《花組》指定成員為中心(絕大多數指定一位，有時會同時一對賭氣角色)，透過日常生活任務，帶過並描繪「她」的性格及過往的遭遇，有關角色事件也特別多，是絕好時機以提升她對大神的好感度。

而遊戲到中後段，則會以好感度和愛情度較高的幾角色為中心交待故事，這會決定結局，而時段通常在節日，她會主動約會大神，大神可應邀；又或者拒絕，邀請心儀的女角，以將她對大神的好感度提升回眾角色最高位，共諧運尾。

模式簡介

Click Mode有小黑咪游標

章節中首先是劇場交待，然後是自由行動時間，在時限內可自由在版圖內移動，找尋事件。事件內間中會出現Click Mode，畫面上會出現游標，玩家可自由移動游標，移向角色不同部位，以及指定背景位置。游標會隨位置產生變化，決定玩家可以選取的行動。



純移動用的通常游標



新一集所追加的聚餐模式，與一貫Click Mode無大分別，不過先後對話次序會影響角色反應，正如圖中該聚餐裡的先後對話次聚會影響姬絲莉去看馬戲與否。

選擇題LIPS

除Click Mode外，事件內當然少不了伝統的選擇題，見下圖。



通常的時限制選擇題



Double LIPS，時限內會出現多條通常選擇題



Timing LIPS，留意選擇欄上比通常LIPS多兩個鐘。當經過一定時間後會出現新選擇(有好有壞)



今集追加的Analog LIPS，答案只有一個，須利用Analog上下調教語氣

創新3D迷你遊戲

指定章節中，於指定地方，指定角色會請求大神幫忙(或是大神自願幫手)，這時會進入迷你遊戲，遊戲改上兩集沿用的2D形式改成3D，遊戲形形色色，因應角色而定。



艾莉卡的迷你遊戲，敵人會四方八面在地圖上出現，大神須利用機槍迎擊，但被敵人觸到則遊戲立即完結



花火的迷你遊戲，以弓箭準確射擊標靶

游標











其他各種游標，表示說話，叩門及觀望…等等行動





歌莉歌的迷你遊戲，須利用A、B、X和Y鍵在適當時候截擊從上下左右四個方向迎面而來的皮球



選取戰術，間接決定戰鬥目的：



作戰選擇一：摧毀所有炮台



作戰選擇二：回收所有寶石



連鎖事件 切忌花心

沿襲櫻大戰2，所謂連鎖事件，即是指定角色的跨章節劇情。整個遊戲中，每位角色每話都有三個連鎖事件：

譬如玩家錯過了第一話某角色一個連鎖事件，那麼有關角色在之後話數的2個連鎖劇情再不會出現，即使可以與心儀角色完成遊戲，那也有點美中不足，所以玩家切忌花心，五時花，六時變，儘可能找齊你心儀角色每話中的連鎖事件後才發掘其他同伴的連鎖或單元事件，提升她們的好感度吧。

有關戰鬥

定奪作戰計劃

每章劇情交待之後，敵人必有所行動，而大神和花組成員則先會趕赴劇場的作戰會議室議定作戰，作戰計劃亦沿自櫻大戰2，大神於出動前從兩個戰略中作出抉擇，間接決定作戰目的。

新系統ARMS

ARMS系統，即Active and Real Time系統。大致系統其實與上兩集沒有分別，不過今集則不用再「數格仔」計算距離移動，以及受最大移動力限制，詳細如下。

今集，每名角色都有一條行動Gauge值(顯示於書面下方)，每人都有6格，每項行動都會扣除一定行動格數，不過只要行動力有餘，角色仍然可繼續行動，不用再局限於過往「移動+攻或守」一條方程，甚至可以用盡7格行動力高速移動。

- 由於移動指令可隨時取消，而遭移動後的建築物並不會回到原來位置，玩家可利用移動範圍推開障礙物，以便行動
- 版圖不再由「格仔」組成，故可四圍走動



連打增強攻擊

今集中，玩家下達攻擊指令後亦不能只是呆望畫面，今集追加新機能，對應玩家連打按鍵的速度，作出最多5段攻擊。所以，想更有效率與快速擊倒敵人過敗就要拼命連打。

特殊戰鬥指令

指令	備註
かばう	大神專用指令，指定保護其中一名角色，角度遭攻擊時免受傷害，以及提升信賴度
隊長	選擇風林火山四種陣形，改變隊伍整體能力
合体	於指定章節或遊戲後期與最親的角度合力使出必殺技





特殊攻擊

特殊技	備註
協力攻擊	不定時發動，條件如下。章節主角攻擊目標於其他同伴攻擊範圍之內，又或者大神攻擊目標位於好感度最高角色的攻擊範圍
友情Counter	不定時發動，發動後同伴會為遭攻擊的同伴擋格，免受傷害。





Check! VMS迷你遊戲

遊戲內，達成指定條件後還可以將特定迷你遊戲下載到VMS之中，每個角度下款，這樣便可以與你喜愛的角色行街街約會，遊戲耍樂。不過詳細未明，推測條件可能是取得該角度的Ending。

















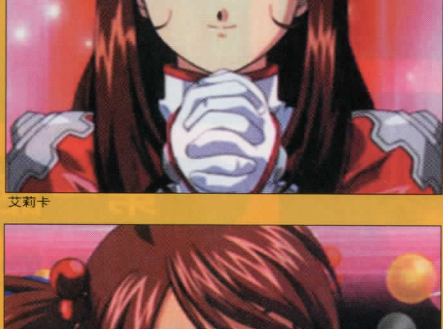
各角色光武特徵

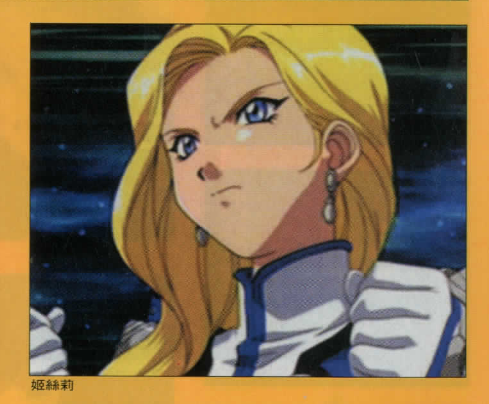
角色	攻擊特點	必殺技及特點
大神 一郎	攻守力強勁，埋身強攻型	狠虎滅卻刀光劍影，攻擊範圍細小，不過攻擊力強勁
艾莉卡	機槍系遠距離攻擊型	Lacre De Lumiere，回復範圍內所有同伴的HP
姬絲莉	中距離直線範圍性斧頭攻擊，見貫則力，威力強勁	名稱不詳，屬於範圍性攻擊
北大路 花火	弓箭系遠距離範圍性攻擊型	北大路花火 一之舞 金枝玉葉，散發箭而攻擊一定範圍內所有敵人
歌莉歌	遠距離廣範性大炮攻擊	Magique bonbon，範圍性攻擊
洛庇莉亞	近 距離強攻型	炎之爪，全範圍性，攻擊四周的敵人。

※VMS會於玩家使用必殺技時顯示必殺技名稱


大神 一郎

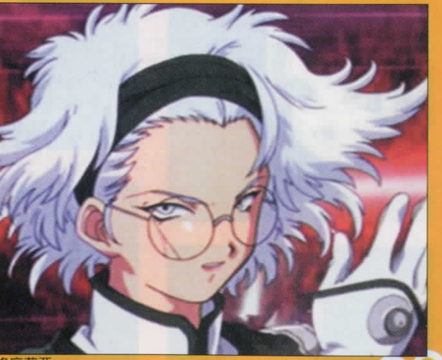

艾莉卡




姬絲莉


北大路 花火


歌莉歌


洛庇莉亞

SAKURA WAR 3



實戰初體驗

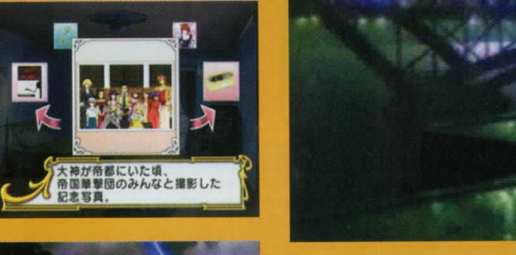
一般操作	
Analog /方向鍵	移動，選擇Normal LIPS答案，或調較Analog LIPS的語氣
A/Y鍵	決定
L/R鍵	消除訊息欄
Start鍵	指令欄：アイテム——檢查道具具，オプション——設定選項

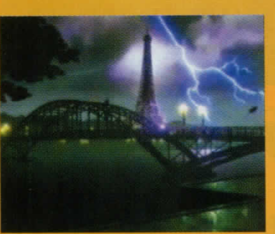


先作成系統檔案(選はい)，接著才可開始遊戲



按Start選アイテム可以檢查持有的道具

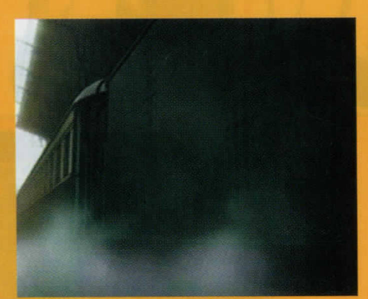














第一話

～花之都•歐洲～

歷「黑巢會之戰」(櫻大戰1)及「黑鬼會之戰」(櫻大戰2)，帝都兩度由帝國華擊團的努力再次回復和平。於艱苦的路程中，透過互相幫助，大神一郎亦與帝國華擊團每一位成員產生了珍貴的友誼，每位成員都尤如是帝國華擊團各位不可或缺的至親。

兩次大戰令大神累積到豐功偉績，亦由於這個原因，他要離開帝擊…

太正15年(1926年)，大神榮昇為海軍中尉，奉帝國華擊團司令「米田 一基」之命赴身法國留國，但那只是另一場戰鬥的開始…

新戰鬥

離開帝都，時隔個一月，大神抵步法國的Montmartre。身帶事務，大神到達後首先往日本領事館交帶事情，正好遇上日本外交大使「迫水 典通」。



Normal LIPS

簡單地自我介紹後，「迫水」大概知道來龍去脈，但由於有要事來身，未能抽時，所以送大神一張「歐洲博覽會」的特別招待巻，邀請大神在空檔時間去參觀，了解一下法國的風土人情。由於大神見空閒，加上博覽會就在附近，也順道起行。

途中，大神閒適地四處展望風景，人聲噪集，鬧市氣忿，倒是快樂。突然，卻聽到一陣尖叫！

大神回過身，一輛汽車虎虎迎面衝來，大神於是無可選擇，幸運地，憑著蹻健身手，汽車只與大神擦身而過，隨著失控一氣兒撞上石壁，司機身受重傷，情況一片混亂。

司機命懸一線，人命尤關，焦燥之際，艾莉卡在大神面前出現，施展奇蹟，以天生的特殊能力治癒司機，大神愕然：「愛莉絲？」(設定對白)

命運的相遇，上天的安排，一對人就此相遇…不過，由於自我身份須雖保持機密，現在他們仍未知道相對的身份。只是閒話幾幾句，艾莉卡隨即離去，大神亦繼續往博覽會。



Timing LIPS起初



經過一段時間後會有其他選擇出現

欣賞博覽之後，大神於是回大使館找「迫水」先生辦理有關手續。之後，「迫水」先生隨接帶大神到為他留學安排的單位房間，還帶他到世界首屈一指的名劇場《les CHATTES NOIRES》。

劇場內，由「迫水」作中間人，大神遇上後話中成為他上司的《les CHATTES NOIRES》主管——巴里華擊團司令官「格嵐•瑪」。與及兩位秘書——「美露•雷藏」與莎兒•嘉莉絲。

之後，還緣份重遇艾莉卡，還欣賞到她精采的表演！原來她正是《les CHATTES NOIRES》劇團的一份子。



Analog LIPS，以上下調較語氣會有不同效果



Double LIPS，要連續選取適當答案才會成功

表演完畢後，「迫水」先生又有小事要辦，大神只好在《les CHATTES NOIRES》內逛逛。



隨便在地圖上逛逛吧

大神本打算先往樂屋探訪艾莉卡，中途卻遇上莎兒。應邀下，大神與之一起走到莎兒負責管理的「賣品」，意外地買到艾莉卡的珍貴照片(ブロマイトを買う)。

之後，往樂屋探班後，不知不覺已夠鐘與「水迫」先生匯合，大神與水迫先生道別後，回到房間內休息，回憶花組們的往事中不知不覺入睡。

第二天，大神清早往茶座吃早點，又遇上艾莉卡，並結識到之後成員之一的姬絲莉。吃過早點，莎兒在遠處走來，告知劇場的黑貓「拿破崙」走失了，大神和艾莉卡於是一起幫忙尋找。





有時會遇上其他成員，按A鍵會進入事件，亦可置諸不理



須利尋回「拿破崙」，兩個人分別。大神回到領事館，「迫水」先生又邀請大神參加舞會。

舞會上原本充滿氣氛，不過中途竟然出現一隻白免怪人，襲擊舞會上的宴客！大神見狀，當然不會袖手旁觀，與姬絲莉及艾莉卡三兩下手腳將之擊退。怎料，兔人竟然出動蒸氣獸攻擊會場，而艾莉卡和姬絲莉竟然就像早知內情般帶大神回《les CHATTES NOIRES》。

原來，一切早是「米由 一基」的主意。他早預料到巴黎會如帝都般遭神秘靈子申冑軍團襲擊，才籍口予大神留學機會，實情是要他當上當地華擊團的隊長。新一場戰鬥就此展開，迷一般的敵人，胡裏胡塗的大神，究竟之後發展如何，請留意下期更詳盡的攻略。

出擊前的系統管理畫面

セーブする	記錄
隊員の狀況	檢查各隊員狀況，詳見下圖。
オプション	調整各項機能
タイトルに戻る	離開遊戲，回到主題畫面
ゲームを再開	繼續遊戲

隊員狀況表解說

1,2,3,4,5	角色戀愛度順位
人物相片旁訊息	表示角色該話中對大神的信賴，信賴度愈高，角色於該話數中的追加能力愈高，戰鬥力愈強，也會增加行動力(達到7格以上)
大神欄	表示大神的能力，隨遊戲內選擇LIPS而成長，共分成通常型、防禦型及攻擊型三類，可使用必殺技亦有相異

戰鬥操控

操控	詳解
Analog	移動，每移動到一段範圍會扣除完整一格行動力
A	攻擊，連按可作出多段攻擊，每段攻擊消耗1格行動力，最多可連續作5段攻擊
B	必殺技值全滿時啟動必殺技，之後按A鍵使出。可隨時按B鍵解除。
	必殺技值未滿時則可以「ため」儲氣
X	防禦
Y	包括自機在內，隨意回復地圖上任何一名成員的HP

各功能鍵

方向鍵：				
上/下	視點選擇			
左/右	自動索敵			
L/R	左右回轉畫面			
Start鍵	各項指令：			
もどる	回到一般狀態指令			
終了	結束角色行動			
情報	查看敵我雙方各機體的能力值			
通信	查詢戰鬥目的			
かばう	隊長專用指令。選擇指定角色，當該角色受攻擊時為她檔格，免受傷害(如敵人同時攻擊大神和指定角色時則兩名角色同時免受傷害)			
隊長	選擇風林火山四種戰術，詳解如下：			
戰術	特點	可使用指令(以行動力計算)：		
		防禦	ため(儲氣)	回復
風	提升移動力，增加每格行動力可移動的範圍	2	×	2
林	通常作戰	2	2	2
火	提升攻擊力，以及儲氣增加的必殺技數值	2	1	×
山	提升防禦力	1	×	1
環境	各項設定，及中斷遊戲，中途記錄。			
(留意再讀取後該記錄會消失)				

回憶！巴里中優雅的一天

DC版的櫻大戰當中，玩家應該都會知道遊戲新增了一個特別模式「花組愉快的一天」，讓玩家在模式內在劇場內走走，與花組角色們一起回憶事件和圖像，以及迷你遊戲。

今集也不例外，玩家亦可以於「巴里中優雅的一天」該個模式內四處走走，重溫遊戲每個片段，快努力完成整個遊戲吧！

下期，為大家盡攻櫻大戰3！



SAKURA WAR 3





自從《Phantasy Star Online》在Dreamcast上出現後，一直得到大量玩家的支持，DC和《PSO》一起購買引致缺貨的情況曾經在日本出現，亦正因為這個原因，該遊戲的Version 2即將再次在Dreamcast上登場。

Phantasy Star Online Ver.2

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	5月17日
售價	4800日元
容價	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：VGA Box，震動器，Dreamcast Modem，Dreamcast Keyboard

by 金



開發Ver.2的推動力

畢竟《Phantasy Star Online》是一隻Online Game，所以即使在正式發售前作過無數的測試，遊戲依然會存在大大小小的毛病，而為了報答欣賞《PSO》的玩家，所以特意製作Ver.2去消除玩家的不滿。Version 2不會取用Append Disk的方法，這亦全因為現有的《PSO》玩家著想，假若新碟以低價錢發售，此舉必會使舊玩家反感，為了避免得失這些「舊客戶」，SONICTEAM特意重新製作和加入新的原素，以新Version的面貌示人。所以當《Phantasy Star Online Ver.2》在5月出現後，這才會是正正式式的《PSO》，過去那隻將會完全地被取代。

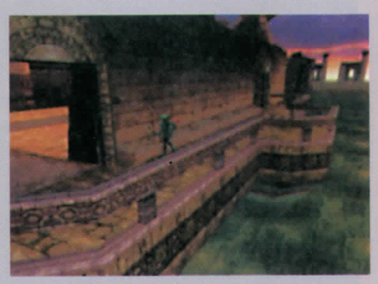


魅力所在

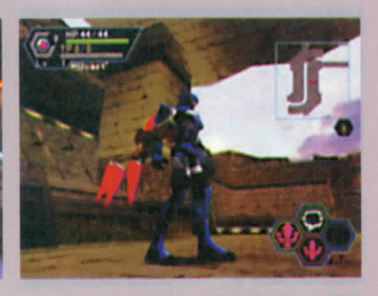
相信現有玩家的自設角色都有一定實力，要他們重新開始實在於心不忍，所以在Version 2內將保留現有的角色和能力，而等級到達100的玩家亦不用擔心，因為《Phantasy Star Online Ver.2》將會有一系列的新原素加入和改良。
















CHECK 1 100之上還有101

各位對於自己所培育的人物必定存有一定感情，因為要LEVEL 100必定花了不少時間和精力，但到達這個最高等級後，還有甚麼趣味呢？為了照顧那些玩家，新 Version 內有個「Ultimate Mode」的出現，那裡專為LEVEL到達100的人仕而設，難度設定比起以前的VERY HARD還要高，還有新的QUEST和怪獸登場，大家可再次聯群結隊地去儲經驗值升等級。

CHECK 2 新增Battle Mode

為了滿足玩家把自己培育的角色和別人比較的強烈要求，新一集內將有對戰模式的出現，不過這裡並不是透過殺其他玩家而「盜取」道具的地方，即使戰敗亦不會損失任何道具。而為了提高遊戲性和拉平強弱懸殊的情況，大家可以隨意設定遊戲的規則和玩法，例如以搶旗的形式來定勝負的話，相信一定不會傷到和氣吧！

CHECK 3 物品失蹤講BYE BYE

如果是倒楣的玩家相信定會遇過CONNECTION ERROR的情況，而舊版的《PSO》為了防止玩家私自把物品複製，所以必需使用遊戲特定的完結功能，不過這亦害苦了那些「無心作賊」的玩家，因為一次斷線將會損失所有金錢、物品和等級。不過以上情況將會在Version 2內說再見，因為新版將會和現有的海外版一樣，每當放下道具時將會自動存儲，避免斷線後資料流失的嚴重情況，不過裝備上身時是不會Save，所以最好還是快點回到儲存點為上策。

CHECK 4 新Layer Item

非常之不幸， Version 2為了照顧舊版用戶，所以並無追加任何新的職業，不過Layer Item卻有一定的增加，但卻引起一個疑問——「舊版用戶能夠看到嗎？」，答案可以是看到但亦看不到，因為他們所見到的將是一些舊有Item的外貌，但攻擊力會大大提升，所以他們只能以能力來估計Item新舊之分，而新版玩家就能清楚分辨和欣賞到他們奇怪的外貌，這裡對於舊玩家似乎有點不利。

CHECK 5 新Stage

作為一隻RPG遊戲的新版，如果只是加入新模式和改善漏動，似乎有點「換湯不換藥」的感覺，所以在《Phantasy Star Online Ver.2》之內將會有新Stage的出現，給各位更多場地去冒險，而暫時已知的新場地只有神殿、守宙船和海底都市三處，當然故有的森林、洞窟、坑道和遺跡都仍會出現，盡力把遊戲的娛樂性提高。






《PSO 3》？

較早前中裕 司曾經接受某日本周刊的訪問，當中曾問及《Phantasy Star Online Ver.2》後還會不有續集呢？而中裕 司表明並不排除有這個可能性，因為Dreamcast暫時是現在最為發達的網路家庭遊戲機，所以很有可能繼續發展下去，而且今集以 Version 2 來代替 Append Disk ，取名時放棄使用「～Arena」這個充滿對戰味道的名稱，全部都正為未來的《PSO 3》鋪路，不過以上一切還是言之過早，到最後還是看今集遊戲的結果才能下定論。

遊戲脫期之迷

日本每年5月份的頭10天都會是公眾假期，即是Golden Week(黃金周)，不過《Phantasy Star Online Ver.2》將會在5月17日，所以會在這個假期之後，這相信會受到一定影響，但遊戲「遲到」是有原因的，中裕 司在接受某日本雜誌訪問時表示，因為製作Version 2時有很多新的概念，即使是發售前的兩個月仍然有很多的新原素想加入，這導致原本在4月發售的遊戲推至5月中，亦錯過了一年一度的黃金周，所以中裕 司亦只能希望玩家在假期內好好休息，養精蓄銳迎接新遊戲的來臨。而各位又會否聽從他的吩咐，在「真正」的《PSO》出現之前好好做足準備呢！？









シェンムーII ~Shenmue II~

莎木Shenmu II

GAME PLAYERS DC

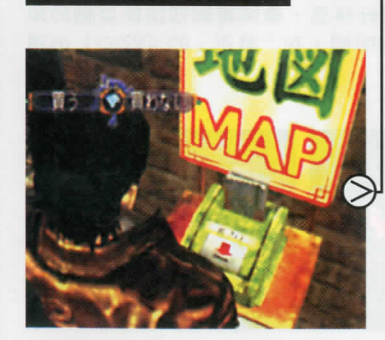
GAME DATA

製造商	SEGA（AM2 CRI）
發售日期	2001 年
價格	未定
容量	預定GD-ROM×4
記憶	未定

FREE（Full Reactive Eyes Entertainment）/ 1P / MEM

NEW SYSTEM





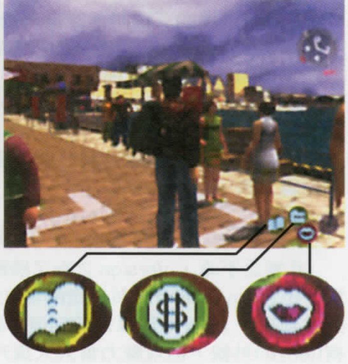
Check 1 NAVIGATE MAP

由日本小小的橫須賀，飄洋過海、穿州過省，來到遼闊的異國之邦中國大陸，對於自出娘胎後一直在橫須賀長大的芭月涼而言，最需要的物品，相信莫過於一張可以引領路向的地圖，所以在今次《莎木Shenmu II》裏面，遊戲亦加入一個可以顯示地圖和芭月涼身處位置的「NAVIGATE MAP SYSTEM」，只要在每條街道的入口處，購買一張當地的街道圖，街道上任何地方也完全可以一目了然，免除初到貴境搜索時迷路的麻煩，是個既方便又親切的機能。



Check 2 ACTION SELECTER & ICON SELECTER（暫稱）

有接觸過上一集《Shenmu 一章 橫須賀》的朋友，相信對於遊戲的操作大概也有一定的保留，而為了進一步簡化遊戲的操作，在選擇行動方面，《莎木Shenmu II》亦作出了革命性的改良，除了將選項顯示在畫面的右下角（ICON SELECTER）和左上角（ACTION SELECTER）之外，十字、X、Y、A、B 五個掣更可以直接控制幾種行動和選項，令到操作能夠更加得心應手。



Check 3 賺錢

在《Shenmu 一章 橫須賀》裏面，雖然主角芭月涼的老父芭月巖剛剛去世，但有傭人稻婆婆的零用錢，生活總算不成問題，不過在今次《莎木Shenmu II》中，流落異鄉後的芭月涼，一切生活上的使費也要由自己完全負責，而且為了可以繼續上路，更不惜從各種途徑賺取微薄的旅費，過程可謂極之辛酸……

．ARM WRESTLING

純粹在腕力上的比試，以按掣的次數來決定勝負，只要成功擊倒對手就可以得到獎金，相反失敗的話則要賠上金錢，規矩雖然非常簡單，不過對手究竟是強是弱？在比試之前始終難以預計。



※ 以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

・大小

使用骰子作為賭具的傳統式博彩遊戲，預先估計三顆骰子在搖動後的點數總和，十點以下屬於小、十一點以上屬於大，雖然表面上只有二分之一的機會，不過其中則涉及連續三個數字的「順子」和兩個相同數字的「一對點子」，所以絕非單憑運氣和膽量般簡單。




・當鋪

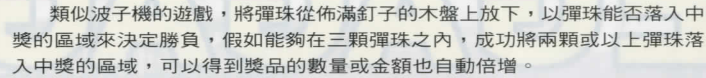
除了以上幾種賺錢（賭錢？）的方法之外，在今次《莎木Shenmu II》裏面，遊戲亦加入了一系列全新類型的商鋪，而當鋪正是其中之一，只要繼承了上一集《Shenmu 一章 橫須賀》的儲存資料，就可以將身上的物品，例如扭蛋公仔拿去當鋪典當，至於選擇單一出售，還是套裝出售，不單止會直接影響可以典當的價錢，而且所到的當鋪不同，可以典當的價錢亦會有所不同。





・彈珠

類似波子機的遊戲，將彈珠從佈滿釘子的木盤上放下，以彈珠能否落入中獎的區域來決定勝負，假如能夠在三顆彈珠之內，成功將兩顆或以上彈珠落入中獎的區域，可以得到獎品的數量或金額也自動倍增。







NEW CHARACTER

王

典型的淘氣鬼，無論任何時候也表現出快活、朝氣勃勃的普通少年，長於廣闊的中國大陸，所以身上也散發著無窮的生命力，雖然好奇心偶爾會令王惹人討厭，實則內心天真純樸。

刃武鷹

曾是蒙古的遊牧民，現役香港仔街頭暴力集團的首領，自少與危險為鄰的刃武鷹學懂了在街頭的生存之道，而有如獵鷹一般銳利的眼神，更壓倒眼中所有的獵物，不知不覺間這種令人望而生畏、有如刀鋒（刃）般的感覺，也慢慢成為了他的名字。





SEGAGAGA



GAME DATA

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	3月29日
售價	D-Direct 專買，初回限定版售9800日圓，普通版售5800日圓
容量	GD ROM
記憶	15 Block

對應周邊：未定

世嘉宿敵會社「Dogma」(簡稱DG)幹部3人眾終於亮相，他們奉社長之命，要奪過世嘉所有客仔。身為社長的「瀨賀 太郎」當然不會袖手旁觀，發售前今期施盡渾身解數，展露「SEGAGAGA」所有遊戲元素。



Dogma 三人眾



奉「Dogma」社長命令，Dogma三人眾已著手侵佔世嘉旗下市場。不幸地，時西歷2045年，電器街秋葉原已被Dogma所鎮壓，淪為電腦魔都，走上歪道。

遭Dogma幹部──萬人迷「虹野 薰綸」蒙敝，世界上所有動畫、遊戲和同人誌專材等等甚至視電腦魔都為聖地。

電腦魔都所消耗電力差不多是日本全個本洲所須的一半份量，繁華富強，甚至以獨立國家自居，自訂治外法權，巷裏街頭到處都播放著國歌般的廣告歌「AKIBA2025」。

要制霸業界必先收電腦魔都，可是現在塗上街角廣告板的只是「Dogma」的黑暗色彩，究竟，世嘉嘉嘉能否令電腦魔都重新，添上藍色希望，就全仗「瀨戶 太郎」的決策。

戰鬥之餘也要交涉

有關招攬人材的進一步資料，原來在擊倒對手後，玩家還要與之成功談判才能應邀該開發人員加入。至於談判細節，遊戲名之以「交涉」。





交涉形式簡單不過，擊倒開發人員後，他會向你道明一切，跟你訴苦，話題形形色色。有限時間制佢問你答，三揀一選擇題，選擇適當答案可提升開發人員對你的好感度，時限後到好感度達一定水平開發人員便會盛心盛服加入。



◆ 選擇適當問案提升圖左邊的好感度棒

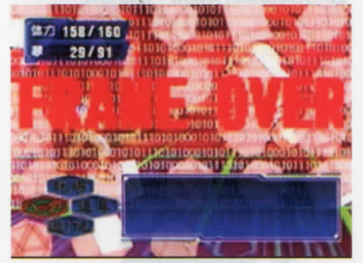
編制開發隊伍

取得相當開發人員後，當然玩家可以立即開發新遊戲，要是玩家仍未滿足於現有的開發人員，也可以走到世嘉嘉嘉總部其他開發室，說服其他開發人員加入，並擴充成最多3個研究室(開發A研，開發B研和開發C研)，招攬最多30名開發人員，同時開發多個遊戲。

已公報的故弄玄虛技(ハッタリ)

技名	功用
扮精神(カラ元氣)	假裝精神，回復少量體力
熱血話(熱い話)	大放心底裡的熱血話重創對手
冷血話(寒い話)	以冷酷言辭創傷對手，以及降低其攻擊力
16t	給予對手16點、160點或1600點傷害
處理漏洞	利用Dreamcast的功能令敵手半透化，封鎖他的行動



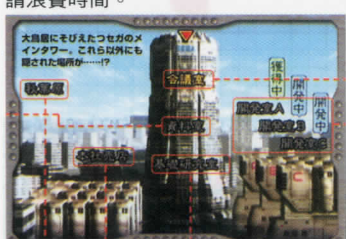


無論你擁有多少個開發室，總之開發遊戲是必然的，而要開發遊戲則先要挑選工作人員，編成一個開發隊伍。

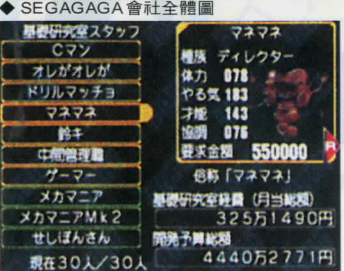
每個隊伍最多有7名成員，由監督、設計人員和程式員三組人組成。其中，監督必定由一人擔任，不能少，也不能多，開發途中不得變更，否則一切泡湯。而設計人員和程式員每組最多有三個人，自由組合，開發途中可自由更換，不會影響工序。

要是想節約成本，玩家可以組織一隊小型開發組，想快速完功則可總動員開發，最好因應場合靈活定立。

須帶一提，由於開發室裡工作量甚大，對常人會有極大負擔，所以玩家每進出一次就會消耗30日時間，相當費時，所以敬請盡量避免失敗，無謂浪費時間。



◆ SEGAGAGA會社全體圖



◆ 基礎研究室內掌管所有人事變動







◆ 會議室，可檢查各項資料







◆ 資料室



◆ 商店



◆ 在SGGG中四處探索，玩法似AVG和RPG，頭上出現「？！」字樣便會進入戰鬥



◆ 基本以「說得」指令攻擊敵人



◆ 開發A研，



◆ 開發B研



◆ 開發C研，看似一個工場



◆ 開發人員的能力表

開發隊伍組合

組別	人數	職責
監督	指定1 名	指導每個職員每個工序精要。
設計人員	最多3 名	設計整個遊戲
程式員	最多3 名	將設計人員的構思轉換成程式，變成遊戲



◆ 部份開發人員

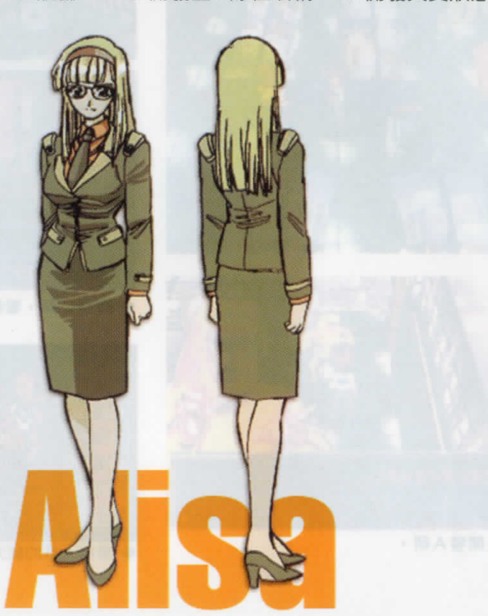
開發室閉門會議

組織好開發隊伍後，就是時候帶他們到開發室開發遊戲，一開始開發工程。開發遊戲前，玩家首先要與開發人員部署開發計劃，部署有 4 大指示。



◆ 開發室內

1. 日期
2. 開發狀況
3. 期待度
4. 設備
5. 行動指令
6. 開發室 / 隊伍名稱
7. 訊息欄
8. 開發人員狀態



指示

從 6 種指令中指示開發人員

指令	功用
盡情發揮	提升「毅力(やる氣)」和「才能」，「體力」下降
去學習	提升「才能」，「毅力」下降
努力些	提升「毅力」，「協調」下降
保重身體	提升「體力」，「毅力」和「才能」下降
和睦相處	提升「協調」，「毅力」和「才能」下降
熱血熱血	運用玩家的 SP 引發「某些事」

交談

聆聽開發人員的意見，識別他們的意向及要求。

狀況

檢查各開發人員的狀況

其他

採取其他行動幫助開發，詳細小指令如下。

道具

使用各項道具替開發人員回復

打聽開發遊戲內容

了解遊戲開發狀況，可及時更正

Dogma 社發賣預定

查看 Dogma 社將發售的遊戲

宣伝廣報

宣伝活動，每個月限宣伝一次

人事

更換開發人員

設備投資

投資改善開發室環境，提升「設備」值一數

發賣

當遊戲完成度達70%即可發售遊戲，不過未完成品始終有缺陷，後果自負

開發工序

部署後，有關工作人員會開始埋頭苦幹，直至完成遊戲。遊戲完成程度循時間漸進，一共有四個進度。

開發狀況：40%

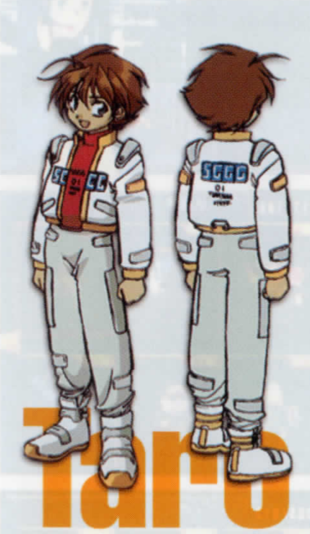
α 版遊戲完成

備註：遊戲基本版完成，監督會提議玩家增加予算資金，加快開發進度，提升期待值。你可以從 3 個選擇中決策應對。

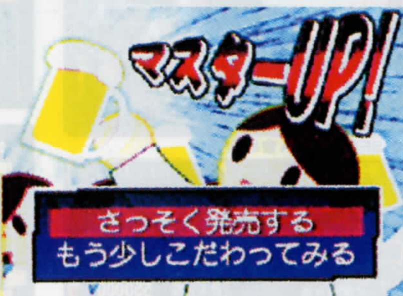
開發狀況：80%

β 版遊戲完成

備註：遊戲大致完成





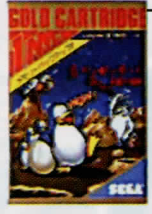


◆ 遊戲大致完成後也可推出發售，決策權在你手，你可以選
1. 立即推出發售
2. 繼續修改未完成部份

開發狀況：100%

遊戲開發完成，之後便要部署宣伝和發售詳細。















部份可於遊戲中開發的經典遊戲(總數超過100款)

經典遊戲	機種	遊戲類別
幻想空間Fantasy Zone	Mark III Master System	SHT
Alex Kid 之 Miracle World	Mark III Master System	ACT
Doki Doki Penguin Land	Mark III Master System	ACT+PUZ
Space Harrier	Mark III Master System	ACT
Space Harrier3D	Mark III Master System	ACT
Nasuka88	Mark III Master System	ACT
格鬥三人組Bare Knuckle	Mega Drive	ACT
Space Harrier 2	Mark III Master System	ACT
Dynamite Headdi	Mega Drive	ACT
Shinning Force~眾神之遺產~	Mega Drive	SRPG
Wonder Boy Monster World	Mega Drive	ARPG
新忍伝	Saturn	ACT
輝水晶伝說 Astal	Saturn	ACT
Clock Knight	Saturn	ACT
Mr.Bones	Saturn	ACT
東京番外地Last Broky	Saturn	FIG
Samba De Amigo	Dreamcast / Arcade	ETC

市場策略

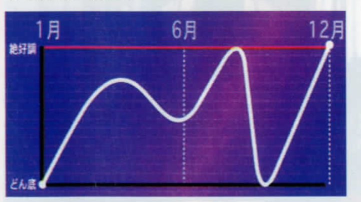
成功開發遊戲後，接著來將遊戲打進遊戲市場。所謂知己知彼，百戰百勝，在推出市場之前，玩家須有一個完定計劃，預早替遊戲宣伝，以及決定推出日期等等。決策不能輕率，因種種要素都會影響遊戲實銷數量。

例如遊戲界周期，當業界時值蓬勃時期，順勢推出遊戲也會有利，業界瀟條時則反之；此外，也可以利用宣伝增加市場對遊戲的「期待值」，間接增加銷量。

另外，玩家還可以與「Dogma社」的遊戲正面交峰，在同一日發售，比較成績爭個長短，策略林林總總，多不算數…



◆ 觀察市場走勢



◆ 總銷量83萬多，算是普普通通

全9章故事

最新消息，《SEGAGAGA》3年遊戲時間中，遊戲總共分成9個章節，章程則如上文所述，先以AVG+RPG式找尋工作人員，再SLG式開發遊戲，議定計劃。

絕對精美，《SEGAGAGA》限定版禮盒

論遊戲性，《SEGAGA》固然精采，收藏價值更是一絕。不過由於《SEGAGAGA》由日本D-Direct網路專賣，加上《SEGAGA珍藏初回限定版》出貨量少之又少，實在難得，一經推出，必定遭「炒價」。

《SEGAGA珍藏初回限定版》附送大量精品，只要你看到以下精品，縱使價格如何高昂，也會不惜散盡千金搶購。

《SEGAGAGA》限定版禮盒



附送精品


◆《SEGAGAGA》T-Shirt，胸口位置印有各款SEGA硬件和標記，組合成一個精美圖案


◆ 《SEGA》旗下5款主機標記，以及《SEGAGAGA》標記的扣針。連帶附送精美收藏禮盒。


◆《SEGAGAGA》筆記薄

歡唱迎接《SEGAGAGA》

最後，迎接《SEGAGAGA》推出，就讓我們大家一起朗讀《SEGAGAGA》會社精神及社歌。

《SEGA》理念
創造是生命
《SEGAGAGA》經營理念
一．知識與創作力貢獻社會
二．先進技術邁向時代尖端
三．人社同心追求目標
會社讚歌《SEGA MATCH》
1.
世嘉、世嘉、東京都太田區(指位置)
京急羽田空港線、大鳥居(以上指周圍的景物)
創造是生命 遊戲的殿堂
但是 勝利之日 依然遙遠
受挫折、頹喪 但會振作
世嘉 世嘉 啊啊 前進往明日去
2.
世嘉、世嘉、旁邊是多摩川
首都高、經羽田口 往環八
矢彈盡絕 朋友也離去
但是 壯志 依然雄壯
受挫折、頹喪 但
會振作
世嘉 世嘉 啊
啊 前進
往明日去
世嘉 世
嘉 啊啊
前進往
明 日
去！



GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商	Studio Line / 廣美
發售日期	預定6月中旬
價格	未定
記憶	未定
完成度	65 %

AVG / 1P / MEMORY BACK UP

SUPENSE × LOVE × MYSTERIOUS × DETECTIVE ADVENTURE

火焰聖母
The Virgin on Megiddo

Character design：橫田守

由美少女系插畫大師橫田守率領的創作集團Studio Line，加盟Dreamcast後推出首個家庭用冒險遊戲《火焰聖母 ～ The Virgin on Megiddo ～》，其中遊戲單是登場角色已經超過七十個，而且全部出自橫田守的手筆，各位可想而知他們對遊戲的重視程度。







STORY (PART 2)

獻身於神聖的命運，讓神的怒火烤焦自己的身體……

一日，高中生兼見習偵探蘭堂研人收到由賀神偵探事務所社長賀神岩雄委派的工作，而內容主要需要研人轉學到依佐波市(いざなみ)的聖骸布學園高等學校，並且在留言的最後留下「何時回來也可以！」一句非常曖昧的說話。在平日研人斷不能接受一個內容不明的工作，不過由於他知道依佐波市的聖骸高中，正是追尋多年的中學同學秋村湖希的所在地，所以他最後也決定隻身出發。

可惜由依佐波市的聖骸高中為中心引發出的「電腦室神秘失火事件」、「專橫的華龍院家」、「依佐波市研究所的秘密研究」，以及「人體自然焚燒現象」(Spontaneous Human Combusion)等一連串外間以為已告一段落的怪事，其實正等待著研人逐一解開……

GAME SYSTEM

由移動引發出線索，是冒險遊戲中最常見的模式，《火焰聖母～The Virgin on Megiddo～》也不例外，而且在遇上其他角色和面對突發事件時選擇不同的指令，也會直接影響扮演主角蘭堂研人的你夠否抓緊關乎日後的重要線索。







◆遊戲並不局限於單對單式的對話場面，經常出現三個角色或以上同時進行交涉的情況



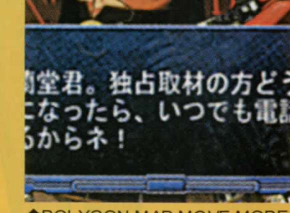
◆3D VIEW MOVE MODE













◆POLYGON MAP MOVE MODE



◆EVENT SCENE







◆ADVENTURE MODE









CHARACTER FILE



（tsuji）本 弓繪 YUMIE TSUJIMOTO（23歲）

血型：O型

研人轉校到聖骸高中後的班主任，任教現代國語，為人心地善良，樸素單純，和睦親切，雖未說出口，但行動上已表現出任何時刻特別關注研人的處境。



FARTHER EDMOND（40歲）

從服飾和名字推測理應是與MADELEINE同一修道院的神父



華龍院 大門 DAIMON KARYUIN（45歲）

將依佐波市分成兩份的兩大勢力之一、以舊市民派為中心的華龍院家族的主持人，華龍院巴的父親，外表威嚴，可惜內裏……



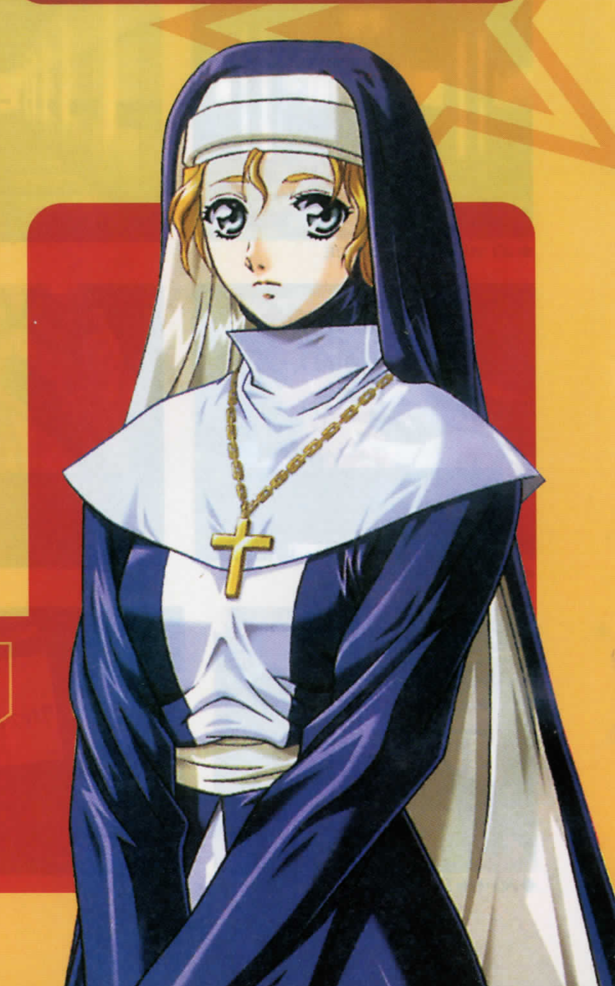
柿沼 蓮次 ENJI KAKINUMA（50歲）

身份不明的大叔。



長內 理都子（37歲）

高能源研究所的幹部，三香野京子的母親。



SISTER MADELEINE（17歲）

血型：A型

金色秀髮、碧綠色眼睛的年輕修女，雖然與研人一干人等同齡，不過已經踏上侍奉主的道路，似乎背後可能隱藏著一些不為人知的過去……



妙見 史郎 SHIRO MYOKEN（40 歲）

依佐波市鄉土資料室的館長，為人頭腦清晰，為了有效地利用研究的成果，所以獨力追查依佐波市發生一連串事件背後的真相。

多鹿 照男 TERUO TAJIKA（17 歲）

聖骸高中的學生，不良集團的首腦，也是率領舊市民派學生的領袖仲代良的手下，為人性情激烈，經常與研人發生糾纏。

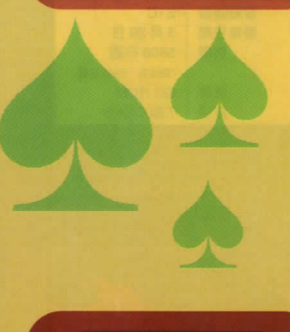


三香野 京子 KYOHKO MIKANO（16 歲）

出生日期：3 月 8 日（雙魚座）
血型：B 型
3 SIZE：84 · 55 · 85

完全自我，說話常常喋喋不休，毫不顧忌給人一種活潑、男性化的外表，其實性格與湖希一樣，是個非常容易感到寂寞的人，至於特殊的第六感，常常為京子開闢了良好的出路。





華龍院 巴 TOMOE KARYUHIN（15 歲）

出生日期：2 月 18 日（水瓶座）
血型：O 型
3 SIZE：85 · 56 · 84

華龍院家族的千金，由於外表與家聲給予週圍的人一種寡言的感覺，所以巴一直希望由恍惚的父親手中自立。



秋村 湖希 MIZUKI AKIMURA(17歲）

出生日期：4 月 16 日（白羊座）
血型：A 型
3 SIZE：87 · 57 · 85

性格好勝剛強、不輕易向別人示弱，在眾人面前永遠是一位明朗可靠的少女，其實內裏是個非常容易感到寂寞的人，而且煩惱往往藏於心底，從不肯與別人傾訴，面對任何事情只會獨力解決，與研人是初中時代的同級同學。



神崎 麗巳 KIREMI KANZA（26 歲）

出生日期：10 月 1 日（天秤座）
血型：AB 型
3 SIZE：88 · 61 · 89

科學情報月刊雜誌《ELECTRON》編輯部的記者，為報導完成新興都市開發計劃的依佐波市接二連三發生的神秘事件取材。

TEXT: AINHO

ILLBLEED

イルブリード

～歡迎光臨恐怖主題公園～

GAME DATA

發行商/製造商	CRAZYGAMES
遊戲類型	ETC
發售日期	3月29日
售價	5800日圓（限定版：9800日圓）
容量	GD ROM
記憶	7 BLOCKS

1P/對應VGA BOX、震動Pack

以廣大恐怖主題公園作為舞台的3D動作遊戲－《ILLBLEED》，顧名思義就是以恐怖、血腥的場面作為主題，裡面的環境有如人間地獄一樣，死狀極為恐佈的屍體隨處可見，入場者無時無刻都受到難以置信死亡的襲擊，其恐怖的程度，實在難以筆墨來形容。只要入場者成功逃出這間大屋，就可獲得高達一百萬美元的賞金，但是失敗者便需要接受死亡的命運，慘遭機關陷阱、敵人的欺殺……。隨著本作發售日期迫近，有關遊戲的情報逐漸開始明朗化，今次將會來一個發售前特集，介紹一下遊戲的內容和其他特色，不知各位有膽量準備挑戰這個被譽為史上最恐怖的考驗呢？

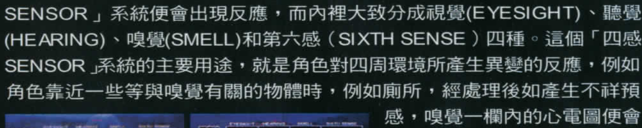




四感SENSOR



於主題公園「ILLBLEED」中，是滿佈機關陷阱和敵人等待著玩者。當在版圖上行動期間，若果有危機迫近的時候，畫面上方一項名叫「四感SENSOR」系統便會出現反應，而內裡大致分成視覺(EYESIGHT)、聽覺(HEARING)、嗅覺(SMELL)和第六感（SIXTH SENSE）四種。這個「四感SENSOR」系統的主要用途，就是角色對四周環境所產生異變的反應，例如角色靠近一些等與嗅覺有關的物體時，例如廁所，經處理後如產生不祥預感，嗅覺一欄內的心電圖便會出現跳動；距離對象物越近，波幅便會越大，這時玩者可利用一種名叫「恐佈監察器」，探索出「SHOCK EVENT」（可令角色受到襲擊而出血，導致減少體力）的確實位置，提醒玩者加以回避，不過注意這些「恐佈監察器」的使用次數是有所限制，玩者需要從場地上拾取補充才能繼續使用。



視覺	用肉眼去判斷四周的事物。
聽覺	用聲音去感應四周的事物，如電話、警鐘。
嗅覺	嗅出不同氣味來感應事物，如吐出液體的敵人。
第六感	可幫助玩者找出道具的位置。

踏上恐怖新旅程

故事背景講述有一天，四位恐怖研究會成員之一Michel，拿到一個耗資550萬美元建成的主題公園「ILLBLEED」入場券，並說出若果入場者成功從大屋中逃出的話，便可獲得高達一百萬美元的賞金。各人得知後，都異口同聲表示想挑戰一下，但部長Eriko則認為只是一筆微不足道的賞金，拒絕參加這項考驗，結果三人不理會Eriko立即向主題公園「ILLBLEED」進發。數天後，Eriko來到「ILLBLEED」的入口前，可是等了很久仍未看到他們，開始擔心他們有生命危險，於是乎便決定隻身進入眼前的主題公園，找出他們的下落……



來者不拒，出之不易

「ILLBLEED」是一款著重恐怖，血腥意念作為招徠賣點的作品，部份劇情和場地節錄一些世界有名恐怖電影，如「WOODPOKKUR」、「KILLER DEPARTMENT STORE」，對於看過這些作品的你而言，遊玩此作時絕對有別一番與別不同的感覺。玩者所扮演的是一位美少女Eriko，遊戲主要的目的，除了拿取一億日元的賞金之外，亦需兼顧尋找同伴救助他們，可是從「ILLBLEED」內有關工作人員得知至目前為止，成功逃出的人是零，而每日需要處理的死者達五萬人之多！「ILLBLEED」設有六個電影館，每個都有不同主題正在上映，玩者需要進入這些電影館展開冒險。每打開一扇門，便意味著新的恐怖慘劇正式開始……



戰鬥「SHOCK EVENT」



版圖上各個場所都存在大量「SHOCK EVENT」，萬一發生的時候，便會隨即進入實時戰鬥模式。戰鬥期間，玩者可選用武器來攻擊敵人，戰勝後角色的「腎上腺線」便會自動回復，而警戒的數值也會同時得以提升。但遇上不敵的時候，玩者也可以在場地上找尋像直昇機停泊的記號，當踏上並連打B掣的話，便會有繩子降落地面，代表玩者成功逃出戰鬥。





四項狀態數值

危機迫近時，視乎不同的感應，而產生不同種類反應的顯示，提醒玩者加以注意。



腎上腺線

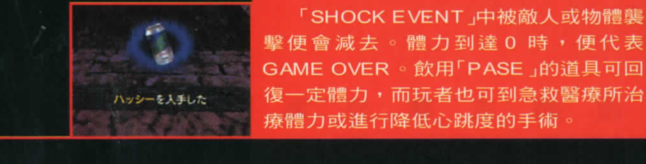
每次使用「恐佈監察器」時，必須消費這個「腎上腺線」的數值。當數量到達O值，之後所遇上的戰鬥便會變成無警戒狀態，代表角色進入戰鬥必被敵人先制攻擊。只要使用「點滴袋」便有一定程度的回復。

心跳度

每發生一次「SHOCK EVENT」，角色的心跳度便會上昇。正常心跳度為50-60，當達到一定高程度，有導致被嚇死的可能性，而使用一種名叫「NITRO（硝酸）」回復道具則可降低心跳度。

體力

「SHOCK EVENT」中被敵人或物體襲擊便會減去。體力到達0時，便代表GAME OVER。飲用「PASE」的道具可回復一定體力，而玩者也可到急救醫療所治療體力或進行降低心跳度的手術。



Eriko Christy

（エリコ・クリスティ）

基魯羅古高校的學生會長，亦是恐怖研究會的部長。由於她自幼受到父親恐怖的訓練，所以自五歲後已經失去恐怖的感覺，並且對恐怖產生興趣。



Michel Waters

（ミシェル・ウォーターズ）

對靈異的事物擁有強烈的感覺，對於幽靈等題材電影充滿濃厚的興趣，相信世界有鬼魂存在。

Kevin Curtsman

（ケヴィン・カーツマン）

雖然外表看來是一位平凡的青少年，但其實對於中世紀歐洲傳說的古典恐怖大屋充滿興趣。

Randy Fairbanks

（ランディ・フェアバンクス）

原本屬英式運動的橄欖球部，後來才因自己的興趣，而轉往恐怖研究會的他，不但喜歡觀看一些半裸美女慘殺場面的恐怖電影，而且希望得到一億日圓的賞金，作為購買新的鏈鋸之用，可見出他極為變態。

頭二關內容簡介

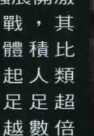
STAGE 1 – THE HOMERUN GOES TO DEATH

遊戲最初到達的舞台，是一間經已被荒廢的旅館中。故事大概講述有一天，一位父親帶同活躍於明尼蘇達州少年棒球錦標賽的兒子，打算寄宿這間旅館的一晚中，突然被不知明的火炎襲擊而被燒死。後來這位父親化成鬼魂並冤魂不散，企圖將所有到訪此旅館的人燒死，包括將會踏入此地的主角Eriko。玩者在館內部探索期間，發現了地下迷你棒球練習場和奇妙的病院，究竟這間旅館的背後，隱瞞著甚麼不為人知的秘密和敵人呢？

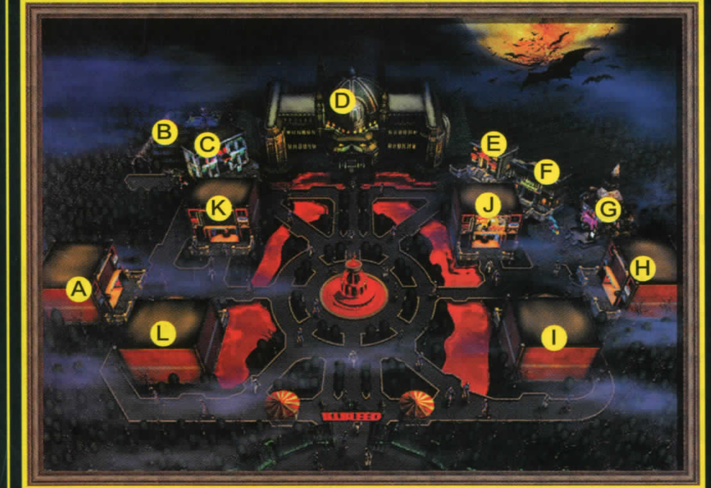


STAGE 2 – THE REVENGE OF QUEEN WORM

此版的舞台，位於一個面積廣闊的開放式露營場，是由食用蠕蟲養殖場改建而成。可是現在不但已經變成被濃霧覆蓋、汽車殘骸四散的荒廢土地，而且地底中寄居了一群巨大有害的蠕蟲。至於來到版數後段的時候，主角Eriko更需要與威力驚人的女皇蠕蟲展開激戰，其體積比起人類足足超越數倍之多。Eriko為了成功拯救Michel，努力吧！



「ILLBLEED」主題公園各場所分佈圖：



A.SHOCK SHOCK THEATER
B.共同墓地
C.急救醫療所
D.MICHAEL 博物館
E.藥房
F.保險登記所
G.記念圖片館
H.BOOGIES FUN MOVIE
I.ULAMI KAIKAN
J.MINNESOTA HELL CINEMA
K.CINEPANIC
L.CHILD PALACE

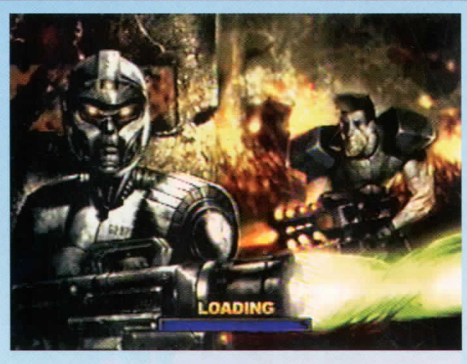


今次遊戲還同時推出限定版，隨遊戲附送主角Eriko的手辦，數量只限定1000套，但可惜只接受D-DIRECT網上訂購。









繼PC的第一身射擊遊戲《QUAKE III》後，另一隻同類型大作《Unreal Tournament》亦走上Dreamcast之上，雖然在PC上兩者之間的競以《QUAKE III》較為佔優，不過當戰場移施到另一個平台後，形勢竟然完全逆轉，雖然圖像方面未及PC華麗，但流暢度卻比PC版為高呢！

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商	Infogrames Entertainment
製造商	Secret Level
遊戲類型	ACT
推出日期	發售中
售價	39.99 美元
容量	GD ROM
記憶	8 Blocks
人數	4 人用

對應周邊：震動器，Dreamcast Modem，Dreamcast Keyboard，Dreamcast Mouse











遊戲介紹



遊戲主要分為DEATHMATCH、TEAM DEATMATCH、DOMINATION、CAPTURE THE FLAG 和 CHALLENGE 五大項，以下為各位介紹一下。



DEATHMATCH

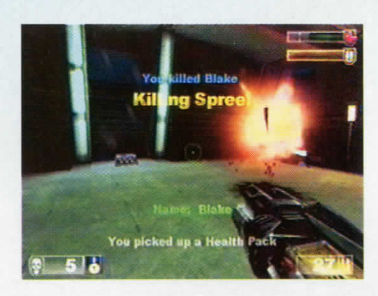
顧名思義即是死亡賽，在限定時間之內鬥快殺到指定的敵數量者為勝，如果未能在時間內完成則以殺最多人為勝利者。

TEAM DEATHMATCH

和DEATHMATCH 的玩法和規則完全一樣，但分數則以整隊人計算。

DOMINATION

遊戲內將佰分為兩隊，分別去佔據地圖上的一些符號，而在不斷你搶我奪之間會增加殺人數目，先到達指定分數的隊伍便成為勝利者。



CAPTURE THE FLAG

傳統的搶旗遊戲，目標是把敵方旗幟搶回自己的旗處便能取分，兩隊要在限定的時間內搶到指定的旗數便勝出，如果到達限時仍未分出勝負便以旗多者勝。

CHALLENGE

只能在TOURNAMENT內才會出現的遊戲，各位會以「生命冇TAKE TWO」的玩法進行，以一條虛弱的生命挑戰殺敵數目的極限。

模式介紹

PRACTICE

這裡是給予大家練習的好地方，而且可以供四名玩家以分割畫面的形式同時進行遊戲，當中除了CHALLENGE外包含所有遊戲，而且隨著在TOURNAMENT內進行遊戲，提供特別選項的MUTATORS將會出現，使遊戲可以變得更加嚴厲。不過大部份地圖都必需在TOURNAMENT內進行過戰鬥才能在此開啟。

TOURNAMENT

TOURNAMENT 是給單人玩的模式，所以除了TEAM TOURNAMENT外收錄所有遊戲，而獨有的CHALLENGE亦只可在這裡找到，不過在初時只可以玩DEATHMATCH，在過了幾版後才能逐一開啟其他遊戲，到最後是VIEW TROPHIES，這裡可以觀看戰鬥後所得的「戰利品」。

NETWORK

大家可曾吃過免費午餐？在這裡便可以完全免費地去到SEVER上與世界各地的人比試，不過緊記要先進入DIALING OPTIONS內把「DIAL LOCAL AREA CODE」關閉，這樣才能成功連線到SEVER之上。當進入後會看到一系列的遊戲，但一般以DEATHMATCH 較為受歡迎，不過CAPTURE THE FLAG 和DOMINATION 亦有提供，可惜大部份連線遊戲的速度都很慢，最低亦有400多Pings，最多更是到達700多Pings，各位可要知道越多Pings 連線速度越低，所以訊息的傳送速度會受影響，可能中彈後仍然蒙然不知。這亦顯示出即使有免費午餐供應，但大家不能強求它的質素。

殺與被殺之間



相信大家都會遇到一個問題，「為何AI能在轉眼間殺我，而我又不停打中他都不死呢？」，如果有玩過PC版的人也可以解答到。那是因為武器打中人身體不同部份，傷害程度都會各有差異，擊中四肢傷害最低，而擊中身體只是中級傷害，最大的打擊當然是人最重要的部位——頭部，如果各位槍法準繩，即使利用殺傷力小的武器都能夠勇猛殺敵，這亦是一些高手和上級 AI 能輕鬆幹掉你的主要原因。

一擊必殺之武器

在整隻《Unreal Tournament》之內，登場的武器總共有12種，每種都有不同功用和殺傷力，甚至有一擊必殺的武器出現，以下為各位逐一解說當見的情況:

能一擊多殺的Redeemer

Redeemer 俗稱核彈，整隻遊戲中威力最大的武器，即使未能直接擊中目標，其撞擊物件後所發出的震波，在一定距離之內仍會有一擊必殺的威力。

千里之外取首級的Sniper Rifle

Sniper Rifle 即是狙擊步槍，如果按第二種開火的鍵便會得到 Zoom 的效果，緊按時可以得到最大 Zoom in 比率 8.3x，這可以把遠距離的景物放到眼前，只要對準敵人的頭部開火，一發子彈便能收拾對手。

威力強大的Rocket Launcher

火箭炮是遊戲內最常見的一擊必殺武器，無需其他特別技巧，只要把火箭擊中敵人胸部或以上，在絕大部份時間都會殺死對手。

散彈中之一彈的Flak Cannon

Flak Cannon 原本是一支散彈槍，和敵人之間的距離越遠殺傷力越小，不過這槍卻有兩種一擊必殺的方法，第一種是較常見的使用第二類開火方法，利用一粒圓形大彈直擊敵人，第二種是在較埋身時使用普通開火，只要對著胸或頭部，亦能收到一擊死之效果。

Ripper 的奪命飛刀

Ripper的飛刀看來平平無奇，但其實暗藏無盡殺機，因為只要利用普通的開火鍵，把刀片射向敵人的頸部，對方的頭部亦會同時落地。

極其陰毒的Bio Rifle

雖然Bio Rifle 在一般情況下都是絕少考慮使的武器，不過它亦有厲害之處，大家只要緊按第二類開火鍵，把彈藥的壓力加至最大，再對著敵人身體發射，被擊中的人都會一命嗚呼。

埋身肉搏的Hammer

當所有彈藥用盡時各位唯有使用Hammer，而緊按普通開火鍵便會開始儲氣，當到達極點時打中敵人胸部或以上，對方會立即血肉橫飛。









武器「騎呢」用途事件簿

雖然遊戲內每種武器都以殺人為主，但如果使用時花少許「技巧」，殺人都會帶來無限樂趣。以下便是一些武器的花巧用法。

事件一 高空偵察機？

當使用核彈(Redeemer)的第二類開火鍵是，大家可以用主觀視點自由控制飛彈的路線，而且當發現敵人時更會出現紅點，這種方法使用在高空偵察和襲擊敵人的狙擊手絕對適合不過。

事件二 密室殺人

如果敵人埋服在一些窄路或房間內時，要正面衝入會非常危險，這時大家不妨好好使用Ripper的反彈功能，只要向著一定的角度狂射，刀片會在室內不停地反彈，這時房內的人會不停地被刀片襲擊，亦非常容易HEAD SHOT敵人。

事件三 加速器？

如果玩CAPTURE THE FLAG的朋友都可能用過，這招是利用Hammer 或其他武器擊中隊友後所產生的震盪，令他「加速」向前推進，盡快回到自己的陣營。

事件四 扮發哥？

剛開始每局遊戲時大家都只是手持手槍(Enforcer)，看來殺傷力極為薄弱，但當拾到敵人跌下的另一把手槍成為雙槍手後(發哥？)，攻擊力可是大大提升，亦可以立即勇猛地攻擊了。

事件五 刀仔鋸大樹

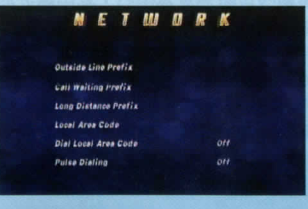
見到核彈在天空中「飛舞」時，大家會做甚麼呢？逃路？如果各位有勇氣的話亦可以作正面衝突，但必需持有手槍(Enforcer)或狙擊槍(Sniper Rifle)，因為利用這兩種槍便能把核彈射爆，不過需要冒上一定的風險。

事件六 太陽能電筒

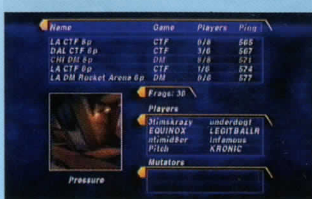
戰鬥的場地經常都漆黑一片，根本前路都未能看清更何況是敵人呢！在這時候可以發射一些激光類的武器，在微量的光源下向前推進，不過要注意彈量，因為即使可以去到敵陣，沒有彈藥亦只是白走。

事件七 傳送器殺人事件

傳送器(Transiocator)一般都只用在移動的用途，但其實它亦是武器的種，大家只要把它射到和敵人的身上重疊再立即按傳送，敵人會立即變成肉碎。亦由於它乎合一擊必殺和隱藏了殺意這兩點，使其他人疏於防範，亦被本人冠之為超級武器霸王。









其實以上都是《Unreal Tournament》內的最基本資料，只能對玩家作附助性質的幫助，如果想玩好這類第一身射擊遊戲，唯一途徑只有不停地練習，假以時日定能成為「殺人王」。



LE MANS 24 HOURS
衝破極限！向最高耐力挑戰！

GAME DATA	
發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	RAC
發售日期	3月15日(發售中)
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	32 BLOCKS

1-4P/VGA BOX、震動PACK、專用軟盤

TEXT:AINHO

在眾多賽車活動當中，相信為人熟識的賽事，莫過於非Formula 1、GT、Rally等莫屬，那麼大家又不知有否聽過利曼24小時耐力賽呢？它與其他比賽特別之處，顧名思義賽事時間設為24小時，車手需要抵抗疲倦的魔掌，日以繼夜於賽道上與對手展開耐力性的激戰，可說極為考驗車手的駕駛技術和耐力要求，沒有一定實力也不能輕易完成整場賽事。現時在知名的國際性賽車活動當中，利曼耐力賽的聲勢更直逼Formula 1。有鑑於此，SEGA 決定推出一款以這類為題材的賽車遊戲《LE MANS 24 HOURS》，玩者可完全體驗現實比賽中所帶來的緊張氣氛，不知各位準備就緒了麼？

《LE MANS 24 HOURS》知識知多少



每到春天的時節，就是世界各國車廠技術切磋的時候，因為一年一度「LE MANS 24 HOURS耐力賽」的矚目盛事正式開鑼，是世界上一項最嚴苛、最耐久的賽事。這項賽事，自1923 年首次舉辦後，距離現今已有70年多歷史。當時作賽的跑道，主要都是一些街車所行走的街道，而開催當初，其知名度實在非同小可，後來每屆的參賽車手不斷增加，其聲勢與現時方程式賽車相比可謂一時無倆。

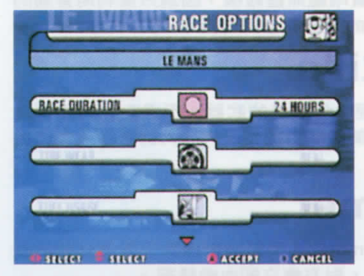


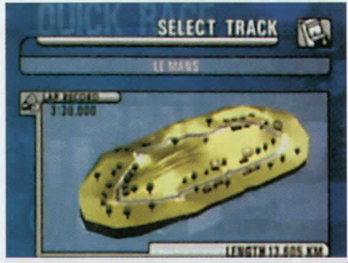
自第二次世界大戰後，由於賽事規則有所改變的關係，所以出場的車系，大多數改以歐洲車為中心，其中最近於1998-1999年度的賽事當中，TOYOTA GT-ONE 的活躍程度記憶猶新，而於1991 年生產的CHARGE MAZDA 787B 更獲得優勝。至於每年此賽事舉辦期間，位於法國北部的利曼賽車場，勢必是全球賽車愛好者的朝聖之地。

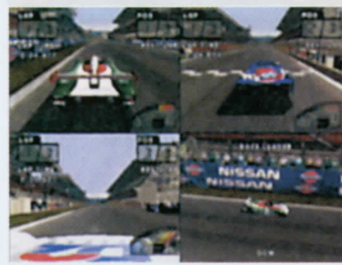




遊戲特色

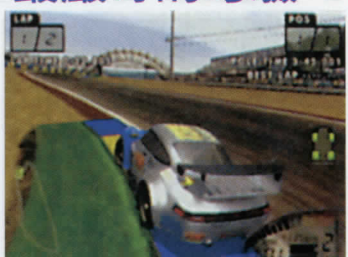


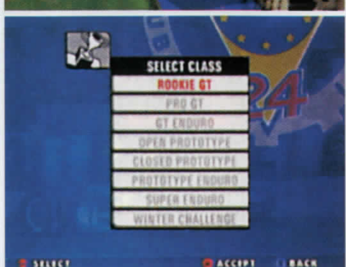


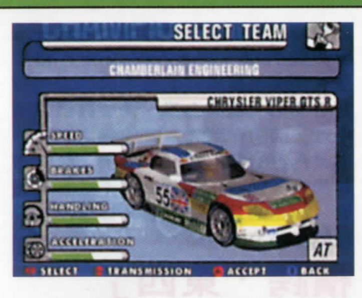


本作最大賣點之一，就是獲得主辦單位正式授權，遊戲能夠完整收錄車隊和車輛的資料，而賽道也依照現實來設計，玩者可以於多條知名的賽道上，與多名實力車手展開一連串激戰。除此之外，玩者更可以在遊戲中體驗有如真實比賽一樣，進行足足二十四小時的耐力賽，當然如果玩者的能力有限時，也可以自行設定比賽時間，最少可縮短為十分鐘，加上更可在 OPTION 中設定天氣變化，有晴天、烏雲和下雨三種，令賽事更富逼真。

最嚴苛的考驗







「LE MANS 24 HOURS」比賽進行時間，是從下午四點開始，直到翌日下午四點結束。除了借助進入修理站進行加油或更換輪胎等工作，才可稍作休息一下外，其餘時間都必須專注應付比賽，可謂極具考驗車手的技術、耐力，以至車輛的機件，故即使參加比賽都是全世界最頂尖車手和車隊，每次比賽仍有很多車輛因種種變幻莫測的意外或機件故障，而導致無法完成整場賽事……





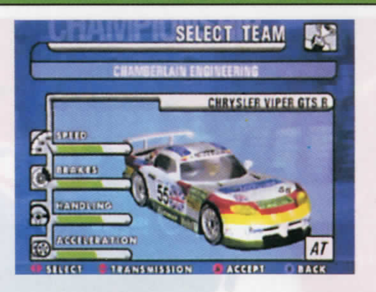
高度的真實性

「LE MANS 24 HOURS」遊戲強調高度的真實性，除了可以在比賽期間看到時間的變化、車子所產生的火花和光源反射外，不同車輛在不同速度、天氣下，亦有不同的狀態表現，玩者必須賽前熟習車輛的特性，才能發揮出真正實力越過終點來取得冠軍。另外，當下雨而導致路面濕滑時，車輛的貼地和穩定性便會比平時大幅下降，玩者便需要加以提神來作賽，而由於賽事也會在夜間上進行，所以視野便會顯得極為惡劣，玩者只能依靠車燈作照明來視察路面情況，因此比賽的難度便會同樣相應地大幅提高。

登場車種

遊戲中登場的車種，收錄活躍於1997-1999年賽事為中心的四十款以上戰車，而她們的特徵主要有三種CLASS，分別是「LMGTP」－有蓋式跑車，速度最高，是「LE MANS」賽事中最基本的規格、「LMP」－開篷式跑車，不但擁有巨大引擎，而且改造範圍大，是近年來車隊在賽事中常用的跑車，以及「GTS」－市販車所採用的規格，故速度於三種CLASS中最慢的一種。另外，賽事中還提供四種視點供玩者自由切換，分別有畫面緊貼地面「FRONT」、臨場感十足的車內「IN CAR」、從車尾觀望「BEHIND」，以及從車尾遠望「HIGH」。







－ LMGTP －



－ LMP －



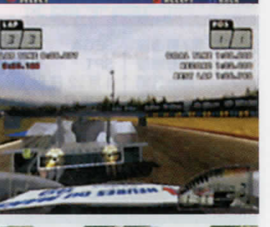
－ GTS －



多個模式任君選擇

本作收錄的模式共有五個，分別是「LE MANS」、「CHAMPIONSHIP」、「QUICK RACE」、「TIME TRIAL」和「MULTI PLAYER」。「LE MANS」－本作核心模式，模擬現實中「利曼24 HOURS耐力賽」內容編制而成；初期設定比賽時間為十分鐘，最長可調教為二十四小時，而每場賽事展開前，首先需要進行練習，接著進行排位賽，才能正式展開。「CHAMPIONSHIP」－格蘭披治比賽模式；玩者需通過多場比賽來取得分數，到最後積分最高者便可取得冠軍。「QUICK RACE」－簡化了的賽車遊戲模式；玩者可隨意選擇喜歡的跑車和賽道來作賽，圈數初期設定為三圈。「TIME TRIAL」－純粹挑戰時間為目標的計時賽模式。「MULTI PLAY」－顧名思義就是多人對戰模式；畫面以分割方式進行，最多可支援四位玩者同時進行較量，用大電視顯示簡直一流！







多款跑車登場一覽





AUDI R8C/AUDI SPORT UK/LMGTP



GT2/TEAM AGUSTA RACING/GTS



LISTER STORM GTL/NEWCASTLE LISTER STORM/LMGTP





LMP/JOEST RACING/LMP



LMGTP/GTC COMPETITION/LMGTP

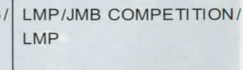


GT2/KONRAD MOTORSPORT/GTS









RILEY & SCOTT MK V S2/RILEY & SCOTT EUROPE/LMP



PANOZ ESPERANTE GTR/PANOZ MOTORSPORTS/LMGTP



GT2/ROCK RACING/GTS





CHRYSLER VIPER GTS R/CHAMBERLAIN ENGINEERING/GTS



LMP/KREMER RACING/LMP





LMP/JMB COMPETITION/LMP



NISSAN R390/NISSAN MOTORSPORTS/LMGTP



BMW V12 LMR/BMW MOTORSPORT/LMP





TOYOTA GT1/TOYOTA MOTORSPORTS/LMGTP





CHRYSLER VIPER GTS R/CHAMBERLAIN ENGINEERING/GTS





CHRYSLER VIPER GTS R/TEAM ORECA/GTS

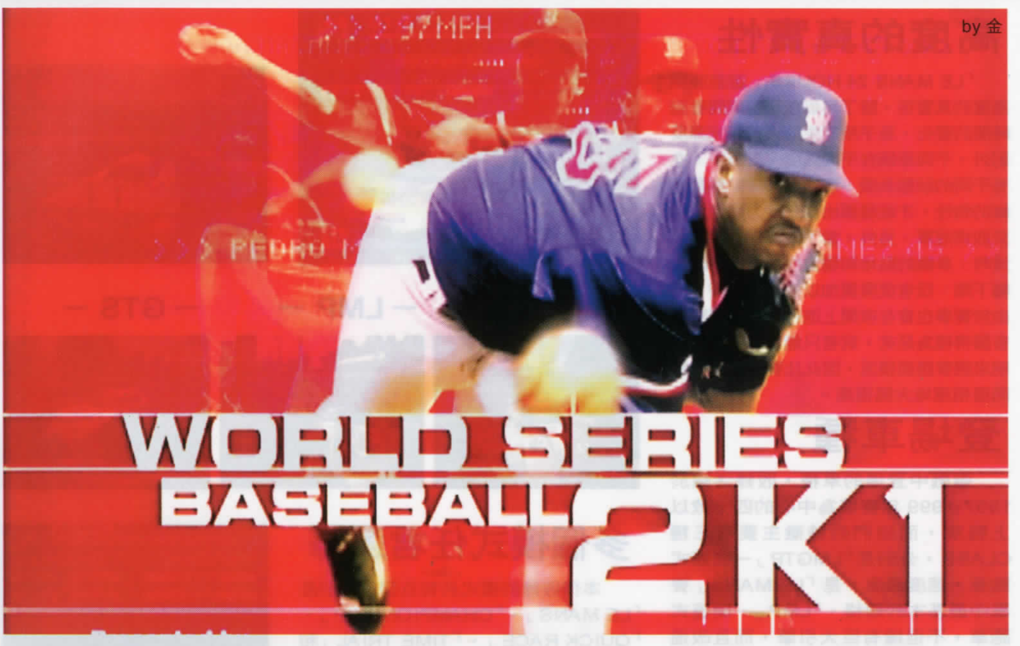




NISSAN R390/NISSAN MOTORSPORTS/LMGTP







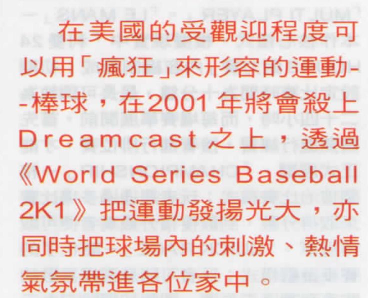
by 金

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SPT
推出日期	3月22日
售價	6800日元
容量	GD ROM
記憶	120 Blocks
人數	1-2人用

對應周邊：VGA BOX



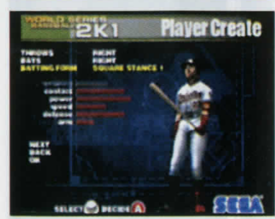
在美國的受觀迎程度可以用「瘋狂」來形容的運動--棒球，在2001年將會殺上Dreamcast之上，透過《World Series Baseball 2K1》把運動發揚光大，亦同時把球場內的刺激、熱情氣氛帶進各位家中。

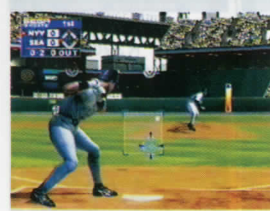


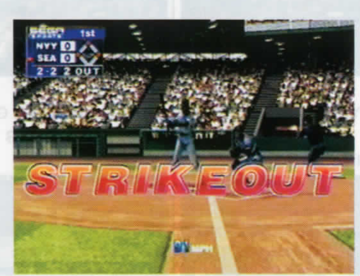
緊張刺激之攻防戰

首先介紹一下棒球的玩法，在正常情況下一場比賽共分為9局，每局都分為上下半部份，兩支球隊將在一局內輪流扮演進攻和防守的角色。先說攻方，只要盡量打球擊出並趁機踏壘，當有一人回到本壘便能得到1分，兩個有2分如此類推，直至攻守交換為止。之後是守方，投手需要三振、阻止上壘的方式，盡力令攻方三名球員出局便算成功，這時便會攻守交換。當兩支球隊在一局內已擔當過兩種角色，這局亦宣告完結，不過下一局正緊隨其後。









千變萬化

雖然棒球這種運動可以說是千變萬化，但全部都收錄在《World Series Baseball 2K1》之內，無論是進攻和防守的戰術都有。擊球時重擊、輕擊、盜壘、走壘各項技術都備有，再配合不同的角色和擊球時間的差異，全部都會做出不同的結果，當然最好的仍然是全壘打啦！而防守方面更為嚴謹，單是投球已有7種變化，主要是投球時配合不同的方向鍵組合而成，還有力量、角度甚至是牽制球，而防守陣式亦有13種之多，分別是內野8種和外野5種，加上防守球員的飛身動作，要取分並不是容易之事。亦正因為策略多變，棒球亦是一種鬥智鬥力的運動。



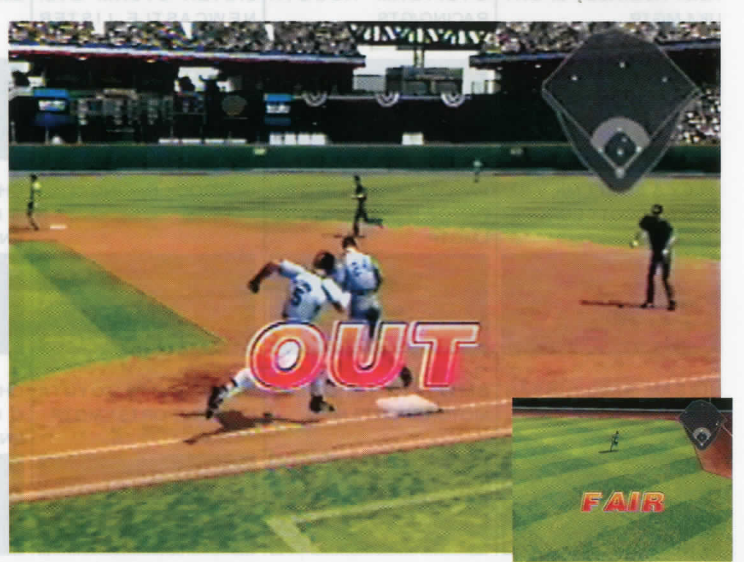
橫跨「東西」

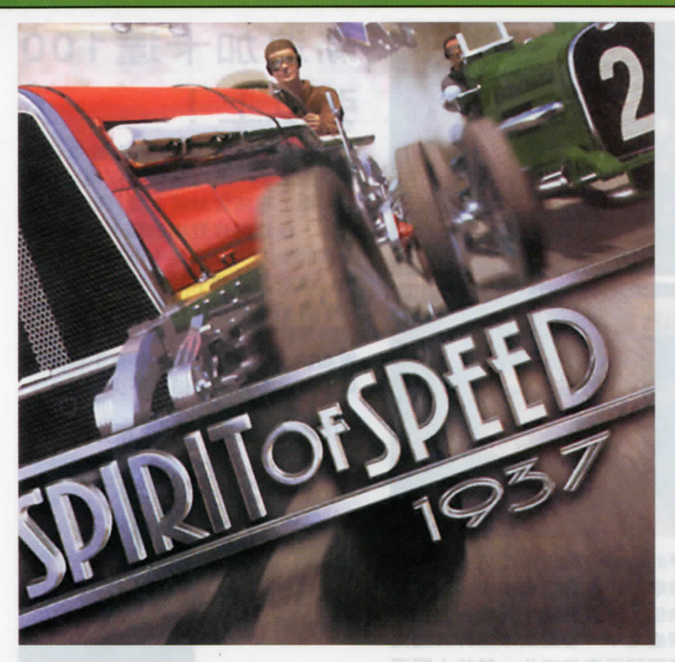
《World Series Baseball 2K1》將會原全收錄美國東西岸，總共30多支球隊和球員的真實資料，以及分為日、夜兩種時間的各支球隊主球場，盡力把「大聯盟」的實況全部送到各位家中。除此之外，為了再增加遊戲的趣味，玩家將可以自由設定難度、重播、視點甚至是比賽規則，如果是對戰的話更可以設定Handicap，領先的隊伍將會稍稍轉弱，落後的隊伍更容易取分，這樣即使強弱懸殊仍有一定的挑戰性。

夢幻之出現

如果原來的30多支球隊未能滿足要求，不妨走到Costomize內做一些親手的創作，當中包括Team Edit、Player Edit、All-Star Edit和Trade，無論想創造自己的球隊、球員、明星隊又或是和其他球隊買賣，在這裡大家都能一手包辦，在自設球員內大家更能把球員由頭至腳重新設計，可供選擇的種類接近80項，而能力亦會隨之而改變，所以在這裡大家可以「製造」完美的球員外，還可以組織自己的「Dream Team」。







三十年代古典跑車重現眼前！

GAME DC PLAYERS GAME DATA

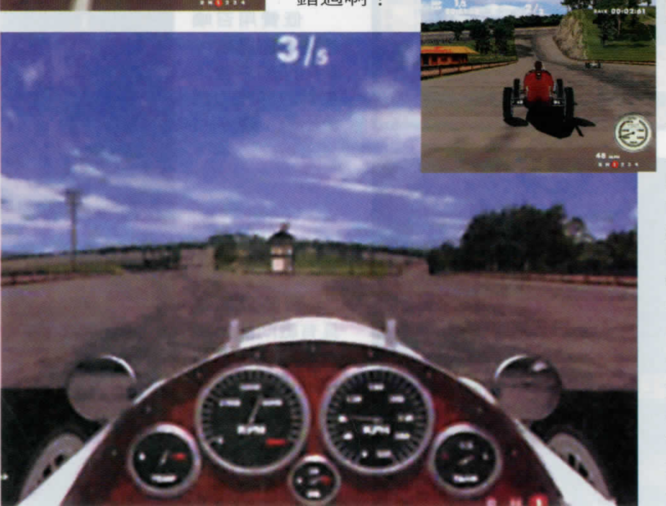
發行商/製造商	Acclaim Entertainment
遊戲類型	RAC
發售日期	4月5日
售價	3800日圓
容量	GD ROM
記憶	3 BLOCKS

1P/VGA BOX、震動Pack、專用軚盤

TEXT: AINHO

回想起曾經在電視上播放的紀錄片中，看到一些歷史悠久的跑車時，不知大家有否產生興趣，想親身觀看或嘗試一下駕駛這些跑車呢？可惜他們已光榮引退有一段頗長的時間，一直以來只能在汽車博物館中才有機會見到，不過現在他們終於在Dreamcast上甦醒起來！因為Acclaim即將推出一款以1937年代作為背景的格蘭披治比賽遊戲，多款當年出產的跑車忠實再現，遊戲內的一事一物都根據當年作為藍本，令玩者有如時光倒流一樣，回到當年感受精彩比賽的氣氛，配上低廉售價的吸引，如此極具歷史價值的作品，無論是否喜歡賽車的你，也千萬不要錯過啊！





七十年前的比賽重現眼前！

既然本作的背景設定為距離現在有七十年前的1937年，故遊戲中的一事一物，都會回到昔日的風貌。除了四周的景物、車手的外表、賽道路面的特徵，以及跑車等之外，就算是車輛所產生出的引擎聲，以至車內座位前的儀表和軚盤，亦忠實細緻地顯現出來。雖然本作與一般賽車遊戲的玩法變化不大，同樣以速度決勝負為主要目的，但是遊戲的內容、感覺等方面，與現今的一般方程式賽車遊戲有頗大出入，對於玩厭時下賽車遊戲的玩者來說，絕對有另一番與別不同的體驗感覺。暫時只知道遊戲裡共收錄了四個模式，具體內容仍有待Acclaim方面公佈，而每場一共有五部跑車一同作賽，玩者可隨自己的喜好，隨意設定比賽的圈數。





古典跑車你見過嗎？

本作登場的古典名車，達十五款之多，每輛跑車的外觀和性能都各具特色。雖然驟眼看是一部部性能差勁的「老爺車」，但其實它們全都是在當年世界格蘭披治賽中擁有過光輝的一面，最大速度平均可維持150-200kmp左右，而穩定和操作性能也非常高，相比現時市面的汽車，的確是有過而無不及。


Alfa Romeo 12C


Alfa Romeo Bimotore


Bugatti 59

全九條各具特色的賽道！


DONNINGTON (UK)


Autodrome de Montlhery (FRANCE)


MONZA (ITALY)

賽道方面，與上文所介紹跑車的特色不徨多讓，收錄共六個國家的九條賽道，全部都是在當年國家血統上最初的建設，包括利比亞、德國、法國、美國、英國和意大利，而當中更有傾斜度相當高的高速弧形賽道BROOKLANDS，不過大家可能對這些賽道較為陌生，原因大部份現在經已被拆卸，甚至利用這些土地興建成其他建築物，對於這一點是較為深感可惜的！

收錄車種及賽道一覽表

GRAND PRIX CAR

名稱	最大速度
Bugatti 35B	140mph
Bugatti 59	150mph
ERA R5B Remus	135mph
Miller	150mph
Auto Union C	175mph
Auot Union D	170mph
Maserati 8CM	145mph
Napier Railton	168mph
Mercedes 154	186mph
Alfa Romeo 12C	150mph
Alfa Romeo Bimotore	205mph
Dusenberg	150mph

GRAND PRIX COURSE

名稱	全長
Tripoli（利比亞）	10.254km
AVUS（德國）	11.834km
American Oval（美國）	2.069km
ROOSEVELT（美國）	5.631km
Autodrome de Montlhery（法國）	12.268km
PAU（法國）	2.758km
DONNINGTON（英國）	4.309km
BROOKLANDS（英國）	4.236km
MONZA（意大利）	7.141km



各國諸君的爭奪土地戰再度爆發！

GAME DC PLAYERS GAME DATA

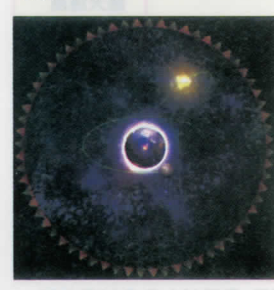
發行商/製造商	MEDIA FACTORY
遊戲類型	TAB
發售日期	2001 年內
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

1-4P/對應 VGA BOX、震動Pack、Internet、Keyboard

TEXT: AINHO



喜歡桌上遊戲的朋友，相信對《CULDCEPT》這名字並不會感到陌生。自1997年於SEGA SATURN上誕生，並其後移植往PlayStation後，由於遊戲可玩性強，所以此系列一直推出以來都得到各方面不錯的評價。《CULDCEPT》闊別了有三年多時間後，其最新一集終於即將登陸Dreamcast上！今集不單遊戲系統有大幅度改善、卡片數目超越450種類以上外，而且加入四人同時和通訊對戰機能，令本作顯得更加樂趣無窮。







基本遊戲流程

今集遊戲的玩法，與前作大致相同，玩者仍然在一塊滿佈方格的地圖上，以擲骰子方式推進。當踏上一些空白的土地時，該塊土地便會自動佔領，成為自己的新領土來取得魔力，然而假若連接的土地同一顏色（即屬性）的話，更會產生出土地連鎖的現象，這些土地的地價便會得以上升。至於踏上經已被其他人佔領的土地時，便需要利用手頭上有限的五十張卡片進行戰鬥，每張卡片於戰鬥畫面的下方，都有體力及攻擊力的能力顯示，而卡片大致分為三種，包括是「攻擊召喚」、「特殊效果」和「道具」。

壯大劇情！

故事講述在廣闊無邊的宇宙中，誕生一個現實的世界，可是現實世界誕生的時候，另一個世界亦同時出現。這兩個世界，基本上完全一樣，原來當加留多拿(カルドラ)神創造現實世界的同時，魔鬼卻在另一面世界進行破壞，企圖支配全宇宙，以搶奪神的地位。時光飛逝，人類一次在地底的深處之中，發掘出以前神和魔鬼交戰時所留下來的文化，其後人類不斷研究這些遺物，最後終於研究出使用魔法的方法，可是沒想到這些魔法竟成為鬥爭的武器……





對戰樂趣更上一層樓！

今集最大的吸引之處，當然並非提供可四人同時進行的OFFLINE模式這麼簡單，而是透過Dreamcast的強大網絡功能，與遠方玩家或朋友作ONLINE的對戰，期間玩者更可輸入一些簡短MESSAGE，傳送對方作簡單的傾談。於多人同時進行的模式中，更加入一種名叫「同盟」規則的新元素，玩者可與特定朋友合作來完成任務，以製造出千變萬化的戰鬥策略，共同對付一些難以擊破的敵人或任務，可是到現時為止，仍未知道這元素可否導入故事模式之中。





新追加卡達100張以上！

前作中，登場的卡片數量已達360張之多，所以來到容量得以加大的今集，理所當然將會提升到450張以上，包括前作登場的舊卡，但部份卡片的能力，在今集中則有少許上變動。這些美麗的卡片，全部都是由七位甚有名氣的畫家繪畫，每張卡片上的圖案都富有濃厚藝術色彩，而不同種類的卡片於戰鬥中亦有不同的效果，令遊戲的樂趣倍增不少。

和平(繪畫家：加藤直之)



使用後任何人都無法侵略該塊土地，但代價是不能徵收通行費。

屍鬼（繪畫家：中井覺）



攻擊敵人的同時，帶有麻痺異常效果，而無法使用攻擊和道具指令。

魔女（繪畫家：寺田克也）



擁有能夠將敵人攻擊力變為0的特殊能力，與前作的能力相比有少許變動。

猶太神（繪畫家：開田裕治）



低費用召喚的強力創造者，但戰鬥結束後，攻擊力和體力便會出現下降。

活力（繪畫家：傑怪老）



暫時只知道具有戰鬥能力提升的效果，其他資料則一切不明。



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	Gamevillage
遊戲類型	AVG
推出日期	3月22日
售價	7800日圓 (初回限定版同價)
容量	GD ROM 兩片裝
記憶	未定

對應周邊：震動器



EVE ZERO ßπ• ™©~Ark of the matter

引頸以待，名電腦遊戲EVE 系列最新作《EVE ZERO完全版～Ark of the matter》繼移植PS後亦即將在DC上推出。不單止移植那麼簡單，是次移植並會對遊戲作出部份修改，重新製作，遊戲煥然一新。美麗作畫加上新元素和精采偵探物語，喜歡AVG和EVE系列的玩家不容錯過。



甚麼是EVE 系列？

有玩開電腦遊戲的朋友相信也會知道《EVE》遊戲系列是電腦上的名牌遊戲，遊戲以AVG形式進行，多變化的偵探遊戲、離奇案件和美麗的人設作畫吸引了大量玩家。今作遊戲《EVE ZERO》已經是同系列遊戲的第四集。

自第一集《EVE BUST ERROR》以來，遊戲備受好評，接二連三推出續集，之後的《EVE ~THE LOST ONE》,《EVE ~ADAM THE DOUBLE FACTOR》成績也不俗，而最新一集電腦版EVE《EVE ZERO》則在約一年前推出。

有見成績理想，製造商在早前已將EVE 系列的《EVE BUST ERROR》和《EVE ZERO》移植到PS之上，銷量也見優異。

有見「EVE」系列成績驕人，於是開發商亦決定將最新一集EVE遊戲以完全版形式移植，略加修改在DC上推出，是為今次《EVE ZERO 完全版~Ark of the matter》。種種移植可見遊戲極受歡迎，可以推想到EVE 系列的遊戲性。











EVE全系列一覽

系列	機種
EVE BUST ERROR	Window , PS
EVE THE LOST ONE	Window
EVE ADAM THE DOUBLE FACTOR	Window
EVE ZERO	Window , PS
EVE ZERO 完全版 - Ark of the matter	Window , DC





兩個短編故事

在EVE ZERO中，遊戲由兩個單元故事所構成，分別是偵探主角「天城 小次郎」的偵探故事和女警主角法條 真理奈的大搜查。兩個遊戲起初雖然獨立，不過隨遊戲發展兩個故事劇情開始交錯，兩個案件錯綜複雜，甚有關連，到最後他們更有機會合作搗破案件。



天城 小次郎編

主角天城 小次郎則是一名私家偵探，有一天，突然一位可愛新聞記者柴田 茜來訪，拜托小次郎找尋失綜少年「神原 真」。小次郎一路追查，終於找到真，不過又有風波，「真」正遭殺手從暗底裏追殺。

從事件推測，小次郎知道「真」被追殺一事亦可能與當年父親被殺有關，馬上回到父親任職的研究所調查，卻遭父親的助手「仁科」詆毀，誣蔑小次郎為得到父親的研究成員而加以毒手。禍不單行，小次郎不久亦被殺手追殺，幸有《法修 真理奈》編裡的美女CIA「露絲」相救，並得知「仁科」才是罪魁禍首，因為他想獨攬「複製技術」培植器官販賣圖利，小次郎父親才遭殺害，嫌疑甚大。

事件正趨白熱化，怎料「真」竟然向小次朗自搜，自白自己就是殺人兇手，事件充滿懸疑性。但偵探所長卻於這時召小次郎歸國，究竟，小次郎最終會如何選擇呢？



法條 真理奈

至於另一位主角「法條 真理奈」方面，由於謀殺案不斷發生，她由所屬的警視廳第六課被調到公安部調查案件，案件中，她漸漸發現犯罪者是一名變態罪犯，所有受害者的內臟也被挖去，而其中一個受害人就是小次朗編中角色——「真」的朋友，事件似乎甚有關連。可是重案組卻袖手旁觀交給公安部調查，法條開始懷疑公安部，不過在調查途中，她又奉命保護某重要貴人，那受保護對像卻是一位天真的少女「歌雅」，事件似乎並不簡單，法條漸漸被牽連到無法想像的獵件事件中。



角色詳解



天城 小次郎
(聲優：子安 武人)
《桂木探偵事務所》的探員，「小次郎編」主角。一次危機中被桂木 源三郎(詳見下表)所救，順帶接受偵探教育。現在是《桂木探偵事務所》的負責人。與源三郎的女兒「桂木 彌生」既是助手關係、也是情侶，但總是經常吵架，不過無傷感情。



桂木 彌生
(聲優：本多 知惠子)
小次郎的女朋友。繼承父親桂木 源三郎的意旨與小次郎一起支撐起事務所。自少由爸爸一手教育，十分好勝，有時甚至視小次郎為對手。是「真理奈編」主角真理奈的知友。



神原 真
(聲優：保志 總一郎)
小次郎編的當事人，性格帶歇斯底里丁、悲觀。外表冷酷，沉默寡言…直至遇上小次郎，性格逐漸變得開朗。



法條 真理奈
(法優：三石 琴乃)
警視廳公安部的女警，以99% 任務成功率而自傲。性格豪邁奔放，以戀愛為興趣。



歌雅(Torah Novartis)
(聲優：桑島 法子)
《真理奈編》的貴客要人，。姐姐去世後有感，之後更積極迎接人生，性格也變得開朗，冇機心，但處事深思熟慮，不過性格影響，容易被欺騙。



露絲
(聲優：不詳)
美國CIA特警，美女一名，一度於《小次郎編中》救小次郎出險境。



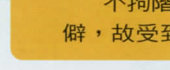
桂木 源三郎
(聲優：納谷 悟朗)
彌生的父親，「桂木探偵事務所」的所長。小次郎的救命恩人，有養育之恩。性格冷酷，略帶人情味。



甲野 三郎
(野澤 那智)
警視廳高官，真理奈唯一相任的上司。不拘階級，也不墨守成規。可是性格乖僻，故受到丕葛。







明星級聲優陣
在EVE ZERO中，遊戲中每位角色用上了一等一的聲優配音，如子安武人、本多 知惠子、保志總一郎、かない みか、上田祐司、鈴置洋考、三石琴乃、桑島法子和飛田 展男等等，每位也是一等一的明星級聲優，加上全語音遊戲，大幅昇華遊戲臨場感。

新增互動遊戲系統
在EVE ZERO內，遊戲以電腦的原版本為基礎，系統再加以改良，成為了互動式遊戲，擁有多重結局。遊戲中的所有選擇也會日影響故事的發展，以及最後的結局。令遊戲的娛樂性和懸疑性大增。

最強最新元素
在《EVE ZERO 完全版~Ark of the matter》中，還新增了上網功能，玩家可以下載到有關遊戲資料，不過詳細未明。另外遊戲還加入了一些VISUAL MEMORY用的有趣迷你遊戲，十分創新。

初回限定版Encylopedia
除一般版本外，《EVE ZERO 完全版~Ark of the matter》並有限量發售3萬套特別版Encylopedia ，隨遊戲附送大量「EVE」精品。有心的玩家一定要搶購。

初回限定版Encylopedia 附送禮品：

- EVE 年表
- 角色大圖鑑
- 角色關係圖
- 世界觀簡介全書
- 遊戲商品介紹
- 大量其他精美禮













GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SOFTMAX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	40 BLOCKS

對應周邊:VGA BOX、MODEM、KEYBOARD

text：J.J





序章 逃出生天

一個雷電交加的晚上……

米迪斯(メディチ)：「伊費羅(インフェルノ)監獄要塞嗎。等我吧，同胞們，我現在來救你們了。路爾（ルイ）！特別行動隊的傳令兵到了沒有？」

路爾：「是的！剛剛已經到了。」

米迪斯：「戰況怎樣了？」

路爾：「下層入口附近方面就如預計中一樣，依莎比露(イザベル)隊與卡娜（カーナ）隊已經開始與警備兵交戰了！敵人並未發現這個是誘敵作戰，一切就如古拿斯比（クラウジビッツ）軍師的預計一樣，看來似乎相當的混亂。」

米迪斯：「好，我們亦開始行動吧。乘敵人混亂之際潛入內部、救出被俘虜的同伴。錫菲路鷹（ゼフィールファルコン）第1部隊！米迪斯隊，開始行動！被稱為永不淪陷的要塞、不可能逃獄的伊費羅亦看來終於到了被攻陷的時候。我以錫菲路鷹之名保證，一定要將那些無辜被捕的人盡量救出來。」

在伊費羅監獄的南面出口，米迪斯的突襲令兩名守衛還未知發生甚麼事就已經被打暈，米迪斯和他的部隊於是順利潛入內部，他留下了路爾和波魯斯（ボルス）兩人在他身邊，其他人則前往監獄內安裝炸藥。

米迪斯的部隊開始行動後，各位亦可以開始操作米迪斯了，這位擁有lv29的藍髮劍士擁有很不俗的實力，然而，他並非這遊戲的主角……

但無論如何，暫時大家需要先利用這個隊伍組合來進行遊戲，而敵人亦會隨時出現，基本上米迪斯的戰鬥力足以抵擋敵人，波魯斯則可向十字方向的敵人攻擊，路爾的攻擊距離與米迪斯一樣，但攻擊力就比他稍低。

在這一層取得了寶箱內的5支「高級藥水(ハイポーション)」後，可沿樓梯到達下一層，在這裡最需要取得的是左下方房間寶箱內的5個「萬能鍵」，利用這種鎖匙就可以回到剛才的樓梯打開往下層的門扉，來到地下監獄的範圍。

在這層的左上方有一個回復水泉，可用來回復所有人的HP及MP，跟著只要選擇從左起的第二條路，便可來到囚禁著主角的牢房(雖然到其他房間會救出其他同伴，但因對故事無幫助而省掉不去，這樣做更可省回數條萬能鍵)。

波魯斯：「米迪斯隊長，這門扉無法打開，似乎和其他的有點不同。爆破預定的時間已經迫近，看來只有放棄這個房間的囚犯……」

波魯斯發覺手上的鎖匙無法開門，正當他想放棄之際，米迪斯卻他那邊走過去。

米迪斯：「甚麼，無法開啟嗎？即使不是我們的同伴也好，來到這裡亦沒有理由見死不救的。牢房中的人！聽到我的說話嗎！你也是受冤枉而被捕的吧？我現在就替你開門，不要放棄呀！」

白髮的囚犯：「……你說是來救我的？」

波魯斯：「米迪斯隊長，沒有時間了。若然不盡快離開這裡的話……」

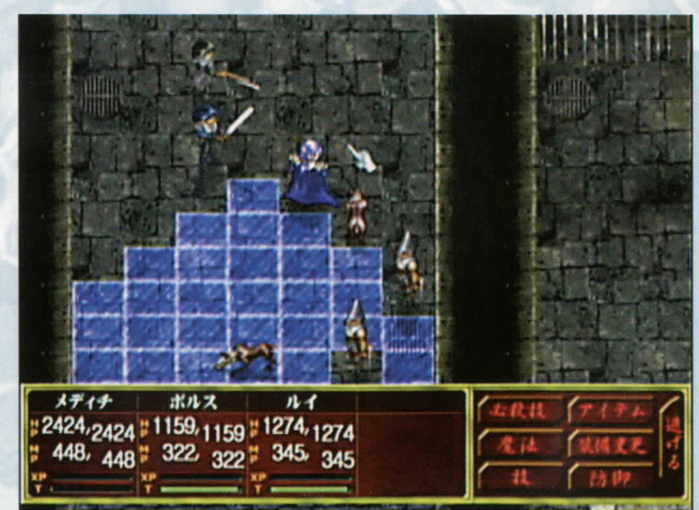
米迪斯：「我要帶他一起離開。」

路爾：「米迪斯隊長！」

米迪斯：「這個是命令。你們先前往集合地點吧。我一定會追上來的，不用擔心。」

路爾：「隊長！」







波魯斯：「你真是頑固的……」

路爾：「……那麼我們在確認了有沒有救漏的人後便前往集合地點吧。」

兩人離開後，米迪斯繼續救人，雖然那白髮的囚犯表示火藥也無法炸開這門，米迪斯卻竟然能一劍將門破開！

米迪斯：「阿伯，你看來受了不少苦呢，走得動嗎？」

白髮的囚犯：「唔，沒問題的……雖然看來我只是個滿頭白髮的阿伯，但其實我並非這個年紀的。勉強還可以走得動的，這是因為14年來受硫磺影響所致。」

米迪斯：「……恕我失言了。跟我來可以嗎？馬上離開吧。」

離開牢獄後，米迪斯走到地下監獄左上方，以回復泉水補充過後，便從左上方的角落跳了下去，白髮的囚犯雖想加以阻止，但追兵已經迫近，結果還是跟了上去。米迪斯所到達的地方，是一個充滿硫磺氣味的洞穴，原來這裡正是伊費羅用來處理囚犯屍體的地方，而且這裡更有不少怪物徘徊，由於只有米迪斯一人參與戰鬥，所以要活用可遠距離攻擊的「帝流霸斬」、盡可能在敵人接近前加以消滅，避免同時與大量敵人交戰。

當前進了一段距離後，米迪斯會表示「從某個地方有空氣流入來(どこか別の場所から空氣が流れこんでいる。)」，這時只要從該畫面最上方的通道進入，再前往下一個畫面右上方的通道便可離開這裡。

好不容易終於離開了洞穴，米迪斯亦與其他同伴會合，雖然他邀請那白髮的囚犯加入成為錫菲路鷹的成員，但那白髮囚犯卻表示自己有一件非常重要的事是非幹不可的，米迪斯於是亦不再勉強他；兩人分手前互相交換了名字，終於知道這白髮囚犯名叫斯倫（シラノ）——亦即是這故事真正的主角。



14年前的背叛

在夜空之下，斯倫想起了自己的過去，在14年前的一個晚上，一個平靜的晚上，在漢斯達家（バーンスタイン）的露台前，當時只有19歲的斯倫正與未婚妻美茜迪絲(メルセデス)過著幸福的日子……



斯倫：「美茜迪絲。」

美茜迪絲：「……？」

斯倫：「……」

美茜迪絲：「怎麼了……？我的臉上……有甚麼嗎？」

斯倫：「妳真的很美，美得令人耀目。不過，妳的美並非只有外表，內在的美令妳顯得更加溫柔美麗……應該怎樣說才好呢，我對妳的心意，一點也沒法讓妳知道。怎樣才能令妳知道呢……一定是因為我沒有將心意表達出來。如果我懂得更多的說話就好了……」

美茜迪絲：「不……不是的斯倫，你已經讓我知道得很清楚了……呃……」

斯倫：「由今日起，妳也是漢斯達家的一員了……我知道妳經常都為妳父親的事而感到痛心的，不過，以後會有我在妳的身邊。妳的悲傷與辛酸，我會和妳一起承擔。」

美茜迪絲：「斯倫……我很開心……斯倫……我父親並不是一個壞人……」

斯倫：「我知道的。妳的父親沒有可能會是壞人來的。我怎會對會成為自己至親的人那樣想呢。」

美茜迪絲：「很多謝你……」

斯倫：「美茜迪絲。只要可以永遠和妳在一起……我就再沒有



其他要求了。」

美茜迪絲：「……」

斯倫：「不用擔心的。就算是死……亦不可能將我們分開的。我發誓會互相信任……然後永遠的相愛。妳會信任我而和我一起嗎？」

美茜迪絲：「斯倫……我只有你的了，我希望永遠和你在一起……」

斯倫：「唔，我們永遠也會在一起的。」

美茜迪絲：「我愛你，斯倫。」

斯倫：「美茜迪絲，我比任何人都深愛妳啊。」

這天原來正是兩人舉行訂婚大典的日子，當兩日回到大廳後，各位可控制斯倫與在場的嘉賓打個招呼（完全不打招呼亦沒有所謂），當認為夠了之後可回去找美茜迪絲，這時只要選「進入訂婚宴會的會場吧（そろそろ婚約披露宴の會場に入ろう）」，兩人便會來到斯倫父親「洛古（ルーク）」所在的地方，然而當訂婚典禮快要開始時，一群士兵卻突然衝了進來！

傑斯魯兵士（ゲイシル兵士）：「有元老院的命令！我們以涉嫌崇拜惡魔教的罪名起訴斯倫．漢斯達。快點照命令出來！」

洛古：「甚麼！？你剛才說甚麼？你說誰涉嫌崇拜惡魔教而被起訴？」

傑斯魯兵士：「漢斯達公。貴公子因為涉嫌崇拜惡魔教而被起訴了，元老院已經發出了傳召命令。」



就這樣，訂婚典禮被迫中止，斯倫更被送到傑斯魯的大聖堂進行審判。

傑斯魯兵士：「本法庭是為了對被告斯倫．漢斯達的惡魔教崇拜嫌疑進行調查及判決而召開的。」

卓沙尼（チェザレ）：「現在宣布開庭。」

裁判長：「元老院有匿名的通報者指出被告涉嫌崇拜惡魔教。被告斯倫．漢斯達，你承認這件事嗎？」

斯倫：「我不知道有這樣的事。」

裁判長：「被告在上月某天曾閱讀惡魔的禁書，你承認這件事嗎？」

斯倫：「甚麼惡魔的禁書，我完全沒有印象。」

「被告是在作假證供！」

裁判長：「請肅靜。」

卓沙尼：「可能被告自己亦不明白自己所犯的過錯。被告你知道『創世紀戰秘錄』這本書嗎？」

斯倫：「是，這個我知道，是我最近開始研究的書藉。」

裁判長：「甚麼……竟然那樣……『創世紀戰秘錄』是自稱賢者的舊帝國惡魔傑舒尼（ギシュネ）的著作！果然被告是在研究惡魔教！」

斯倫：「沒有這樣的事！那本書只有古代的戰爭記錄，完全沒有任何邪惡的……」



卓沙尼：「你是在研究那惡魔之書嗎？」

斯倫：「那絕對不是甚麼惡魔之書！那只是傑舒尼為了後世而作的記錄。」

裁判長：「被告似乎承認接受了惡魔傑舒尼的思想了。」

卓沙尼：「雖然閱讀禁書是罪，但單是這樣亦不足以構成崇拜惡魔教的嫌疑。」

裁判長：「不過，對於被告崇拜惡魔教，我們有重要的証人。」

斯倫：「証人……？」

傑斯魯兵士：「請証人上庭。」

這時出現在証人席的，竟然是自幼和斯倫請同手足的魯賓（ルーペン）！

斯倫：「魯賓……！？」

魯賓：「我曾受到斯倫．漢斯達的引誘。」

裁判長：「你說引誘？」

魯賓：「他、他一邊讓我看那本書，一邊叫我認識多一點傑舒尼的教義……」

斯倫：「魯賓……」

裁判長：「証人你似乎與被告是深交呢。」

魯賓：「我們就如兄弟一樣。」

斯倫：「為甚麼……」

裁判長：「你可以退下了。」

跟著到了另一位証人上庭，這次是斯倫在帝國學術院的好朋友伊格烈特（イスカリオット）……

伊格烈特：「他在學術院內亦曾經進行過相信是惡魔教崇拜的儀式。」





斯倫：「你在說甚麼了……連伊格烈特亦……」

伊格烈特：「……真是很可怕。」

斯倫：「不要再說……」

伊格烈特：「我很害怕。竟然與這種人一起共事……實在不知道會發生甚麼事。」

斯倫：「不要再說呀！！」

在多位証人的指証下，斯倫百辭莫辯，結果被冠上了崇拜惡魔教的罪名，在市鎮的廣場內不斷受人唾罵，唯一只有隱約記得美茜迪絲在大風雪中來見了他一面……之後斯倫就被送到伊費羅監獄……

守衛Ａ：「這就是那傳聞中的傢伙嗎？」

守衛Ｂ：「對，就是那傢伙。身為貴族卻蠢得很，被人捉來這裡的傻瓜，而且這傢伙的未婚妻還不夠一個月就和其他男人結婚了。」

守衛Ａ：「而且對方更是費迪勒（フレデリック），女人真是不簡單。」

守衛Ｂ：「喂，講說話小心點啊。始終她也是樞機卿殿下的女兒呀。」

斯倫：「甚……麼……？」

守衛Ｂ：「哈哈，看來這個惡魔教的信徒甚麼也不知道啊。我是說妳所愛的未婚妻已經和費迪勒結婚了。」

守衛Ａ：「即是說未婚夫一被關進牢獄，便馬上換上另一個男人呀！那位費迪勒似乎是個有很大財力與權力的人呢，雖說是樞機卿的千金，但始終也是個女人呢，真是的。」

斯倫：「……！！」

守衛Ｂ：「不過，這傢伙要被轉到硫磺洞窟啊。」



守衛Ａ：「要去那個地獄的話，倒不如就在這裡切腹自盡好了。」

守衛Ｂ：「喂，不是幹這種事的時候吧。」

守衛Ａ：「啊……已經到換班時間了嗎……唉，你倒算多災多難了，嘻嘻嘻。哈哈哈！」

斯倫：「美茜迪絲……怎會的……沒有這個可能的。一定……一定是有甚麼弄錯了的。美茜迪絲……她……怎會的……沒有可能的……！找個人來對我說吧！沒有這個可能的！！騙人的……一定是這樣的……」

與暗黑神的相遇

就這樣，斯倫在硫磺洞窟中囚禁了３年之後……

斯倫：「今日已經整整３年了嗎……嗚……這３年來我所得到的，就只有中了硫磺毒、抱病的身體了嗎……為何我要在這種地獄中苟延殘喘，難道我一定要過這種渺小的人生？……她……美茜迪絲她……現在還會否記得我呢……激氣……為甚麼我到現在還是忘記不了她，這個背叛了我的人……咳……咳……頭髮又再……」

斯倫雖然百病纏身，但還是要繼續在牢獄中的工作，這時各位可控制他在硫磺礦場內移動，然而這天礦洞卻發生倒塌事件，斯倫被困在礦洞之內，這時他身上就只有一個開鑿用的鐵鑿（ツルハシ），雖然攻擊力很有限，但還是記得要先裝備好才開始繼續移動，否則一旦碰上敵人就更加無法抗衡。



在礦洞內一邊戰鬥一邊前進，不久斯倫便會在礦洞的深處遇上另一件改變他一生命運的事情……

斯倫：「這是……？」

在礦洞深處，斯倫發現了一個被水晶封印著的「物體」……

闇之聲音：「是人類嗎……記憶中最後一次看見人類、已經是很久之前的事了……」

斯倫：「這個……是活著的嗎……！？」

闇之聲音：「唔……怎樣呢……『生存』這個概念……對我和你來說可能會有點差異……的而且確……我還是擁有意識的……你看來……和那煩人的傢伙有點不同呢……」

斯倫：「你是誰？煩人的傢伙又是指……？你是指帝國主神教的信徒嗎？」

闇之聲音：「我的名字是迪蒙斯（デイモス）。」

斯倫：「迪蒙斯……我曾經聽過這名字，的確，在古代神的名字中……」

迪蒙斯：「古代神嗎……以人類的感覺來看或許是吧。帝國主神教是甚麼……？」

斯倫：「是卓沙尼樞機由主神教派生出來的新宗教。」

迪蒙斯：「你……是為了對抗那個勢力而變成那樣子的嗎？」

斯倫：「不……甚麼抵抗……對我來說，並沒有那種意識。為甚麼我會在這種地方……到現在我還是不明白的……」

迪蒙斯：「那麼，為甚麼會衰弱到這個地步？你到底幹了甚麼。」

斯倫：「我只是在研究歷史的真相吧，我也不知為何這個會……」

迪蒙斯：「真相很多時都會帶來痛苦的。歷史的真相嗎……你在歷史之中……發現了甚麼呢……？」

斯倫：「我是在研究『創世紀戰秘錄』這本由舊帝國賢者所著的歷史書。」

迪蒙斯：「啊……原來在研究創世紀戰嗎……那麼關於我……亦應該會有點認識吧……」

斯倫：「是的，我曾經見過你的名字，暗黑神的首將迪蒙斯！這個……果然創世紀戰秘錄是事實來的！」

迪蒙斯：「我打算將你希望得到的知識傳授給你……聽你的事直到最後……」

斯倫：「我的……你想知道甚麼關於我的事呢？」

迪蒙斯：「唔，不用心急的……時間多的是……就算不是現在，遲早也會有再見的機會，到時你再說你想說的事吧。想知道的儘管問吧……」

回到牢房後，斯倫對於這個新認識的朋友有著相當大的好奇心……



斯倫：「迪蒙斯……為甚麼……暗黑神的首將迪蒙斯會在那種地方……竟然在伊費羅監獄的地下……難道有可以將他的力量封印起來……可以將神的暗黑魔法抵消的人類？人類……？不，說不定並非是人類的所為……說起來，在創世紀戰之後，應該會有還活著的神…………唔、無法再想下去了。幸好守衛們看來並不知道他的存在，找個機會再去看看吧……嗚……咳咳……看來就算有時間也好，我的生命也支持不住……最少也讓我再和迪蒙斯再談一次……我很想知道自己被囚禁的真正原因……」

於是，斯倫在礦洞工作時再次偷偷的去了找迪蒙斯……

斯倫：「暗黑神迪蒙斯……」

迪蒙斯：「來了嗎……我在等待著你。」

斯倫：「之前你和我說的事、還有你的事……我有很多事情想知道，所以來找你了。」

迪蒙斯：「是嗎。那麼我替你解開你的疑團吧。好了，問吧。」

斯倫：「是的，根據『創世紀戰秘錄』，一切的開端是……」

在解開疑團之前，斯倫先向迪蒙斯請教了有關創世紀戰爭的事情……在距離現在約半個世紀之前，出現了有一個懷有邪惡野心的人物，那就是當時的傑斯魯帝國宰相貝蘭迪（ベラディーン），他不旦是傑斯魯帝國的宰相，更是皇帝的好友，而粉碎了貝蘭迪邪惡野心的，是被稱為傑斯魯帝國皇帝『黑太子』的卡魯



・史特勒（カール・スタイナー）以及奔龍王國（ベンドラゴン）的拉捷特・奔龍（ラシッド・ベンドラゴン）。構成奔龍王國的中心的亞斯達尼亞（アスタニア）、達嘉魯（ダガール）、卡捷斯（カーチス）的東部四國聯合銀箭聯合（シルバーアロー連合），還有傑斯魯、杜利斯（トゥリシス）、嘉蘭特（ガラード）的西部三國帝國聯合黑鎧聯合（ダークアーマー連合），在這些聯盟及二名英雄的活躍下，安達尼亞（アンタリア）大陸的和平總算保住了。這就是……創世紀戰爭……而隨著貝蘭迪的消滅，雖然他那一派差不多都被消滅了，但亦有還未死的。那就是掌管破滅的暗黑神尤特斯亞 Yustacia（ユスタシア）以及貝蘭迪四天王的其中之一、暗黑魔法使迪亞暴 Diablo（ディアブロ）。

斯倫在確認了關於創世紀戰爭的來龍去脈後，繼續從迪蒙斯那裡得知創世紀戰爭後活了下來的貝蘭迪餘黨為了進行某個計劃，將迪蒙斯封印起來，雖然不知道那是甚麼計劃，但肯定不會是對這個世界有益的事……

接著迪蒙斯開始問有關斯倫的過去，這對斯倫來說絕對並非愉快的回憶，但他最希望是能知道美茜迪絲突然離他而去的真相。

斯倫：「我所擁有的，只是可稱為漠然的痛苦過去，記憶中就只有慘痛的經歷。」

迪蒙斯：「你為了逃避痛苦而逃避真相嗎……不過，在逃避痛苦時，亦會有看不見的真相。」

斯倫：「請告訴我吧，迪蒙斯。我已經甚麼也不明白了，我只知道世間並不一定會有正義，我已經不清楚這世上甚麼是真實的了……」

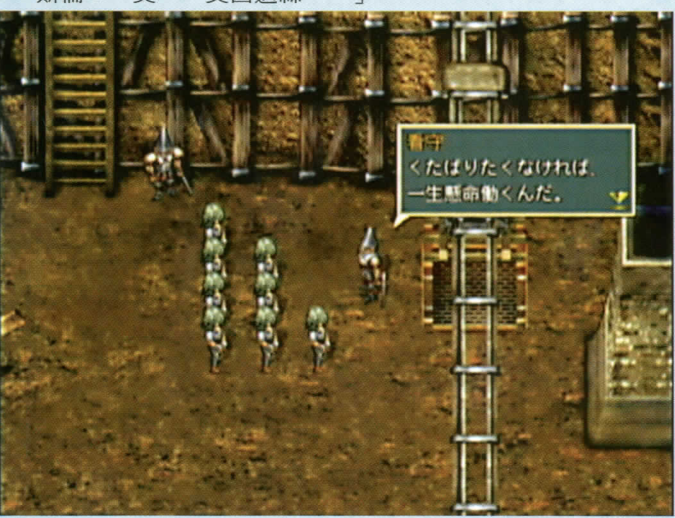
迪蒙斯：「甚麼是善甚麼是惡……在這個善變的世界中是很難找出正確答案的。但只要你一直找下去的話，應該會有所發現





的……恐怕這會和真相有所關連……因此你要戰勝內心的痛楚，那麼你便可以從那裡發現你所追求的真相。看看你所逃避的記憶傷痕，應該會發現甚麼的。」

斯倫：「美……美茜迪絲……」



斯倫回到牢房後，開始根據迪蒙斯的話去推斷自己被捕的真正原因，很快便想到是有人不希望他繼續研究創世紀戰秘錄，這很有可能是那些得到創世紀戰時所用的禁咒與滅魔法的古代黑暗力量的人所為，為了創世紀戰不會被人公開而做，但真正陷害他的人是誰，並非是待在牢獄的他可以查出的事……雖然



迪蒙斯的出現及對美茜迪絲的執念支持著斯倫在這地獄中的生涯，但在初遇迪蒙斯之後1年的某天，斯倫的肉體已經到達死亡的邊沿……守衛們把他棄在礦洞的洞穴中，卻不知道那裡正好是迪蒙斯的所在之處……

迪蒙斯：「人類的孩子啊……白髮的人類孩子啊……醒過來吧，今日還不是你應該要死的日子。」

斯倫：「迪……迪蒙斯……？」

迪蒙斯：「還活著嗎？繼承了我的知識的人啊……」

斯倫：「在死之前……能夠和你打個招呼……真是太好了……」

迪蒙斯：「很遺憾，你還未死的。」

斯倫：「不過，我已經……就連想動也動不了。」

迪蒙斯：「不用擔心，我會將餘下的最後力量、魂的力量交給你。」

斯倫：「甚……甚麼……？」

迪蒙斯：「我所擁有的剛之力量，從前已經交了給黑太子。這個肉體雖然已經等同軀殼，但我還殘留著靈魂的力量。」

斯倫：「怎會的……將……你的生命……給我……？」

迪蒙斯：「要留住你的生命是很容易的事。」

斯倫：「這個……不可以的。你是神……為了我的性命而……」



迪蒙斯：「不要緊……繼續了我的血和我的知識的你，就等同我的兒子一樣。雖然一直以來我創造了各式各樣的生命，但其中可稱為我兒子的就只有兩人，黑太子史特勒，還有你、斯倫。剛之力交了給史特勒，而魂之力就交給斯倫你吧。」

斯倫：「為了這樣的我……為了讓這無謂的生命活下去而……無需要讓身為神的你犧牲生命。反而……我死了之後，靈魂便可以得到解脫……請你祝福我吧。」

迪蒙斯：「斯倫啊，你的知識……還是對這個世界有需要的。你去將史特勒留下的力量找出，將剛之力亦繼承過來吧。今後你的意志亦即是我的意志，不用擔心我的。」

斯倫：「迪蒙斯……」

迪蒙斯：「我的靈魂會永遠與你同在。」

就是這樣，迪蒙斯將自己的靈魂依附了在斯倫身上，同時告知斯倫他給予黑太子的力量應該會殘留在大陸南端的柏斯島上，而那力量亦即是黑太子當年的配劍「魔劍阿修羅」，希望斯倫有機會的話能將那力量取得。

斯倫回到牢房後，發覺這數年來纏繞著他的痛苦突然間消失了，身體更似乎比以往更充滿力量，加上迪蒙斯的靈魂守護著他這種安全感，成為了他精神上的支柱……日子不斷的過去，直到某天錫菲路鷹的米迪斯的出現，終於將他帶離這個人間地獄……

初遇安絲美蘭

離開伊費羅監獄後，斯倫跟隨一支商旅越過杜利斯沙漠，然而卻因遇上盜賊團而與其他人失散，雖然他繼續向著東南方前進(向畫面右方移動)，最後還是敵不過炎熱的天氣而不支倒地，當他回復知覺時，發現自己身處在一間陌生的旅館內，朦朧中想起了自己過去與美茜迪絲的開心日子……

斯倫：「這裡是……？」

安絲美蘭（エスメラルダ）：「這裡是撒拉布斯（サイラップス）。」

斯倫：「撒拉布斯……我在沙漠裡被盜賊襲擊……與同伴失散了……怎樣來到撒拉布……嗚！」

安絲美蘭：「你還不可以動的，請等等。請你放心地閉上雙眼吧。全能的創造主啊……請你應我的祈求、在這裡施予你的治癒力量……」

一陣光芒在斯倫身上出現，將他的痛楚大大減低了！

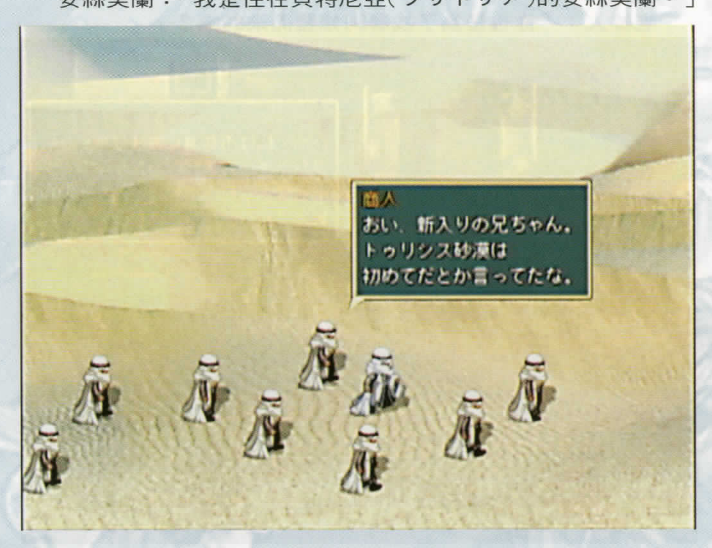
安絲美蘭：「這樣只要你不勉強的話就沒有問題了。」

斯倫：「是妳在沙漠中……救了我的嗎？」

安絲美蘭：「你就倒了在鎮的附近吧。」

斯倫：「多謝妳。我叫斯倫，請問妳的名字是？」

安絲美蘭：「我是住在貝特尼亞(プリトリア)的安絲美蘭。」



斯倫：「雖然現在我沒有甚麼可答謝妳的，但這個恩我一定會還的。」

安絲美蘭：「不用在意甚麼答謝的。我已到要乘船的時間，就此告辭了。」

斯倫：「……請問妳知否前往柏斯島的船是否從這裡的港口開出的呢？」

安絲美蘭：「柏斯島是在大陸東部的南端，相信從這裡是沒有船可以直達的，你要先到達卡瑪港(ダカマ)，在那裡轉乘其他的船才可呢。」

斯倫：「達卡瑪港嗎……多謝妳。」

安絲美蘭：「那麼，失陪了。願神的祝福與你同在。」

安絲美蘭離開後，斯倫開始到鎮上找尋可到達卡瑪港的船。雖然各位可與鎮上的居民交談，但亦可直接走到畫面右方盡頭的碼頭，在那裡會找到一名船長，和他交談後會得知前往達卡瑪港的船因為海盜的出沒而被無限期的暫停了，而可以解除這禁令的人就只有這裡的市長，於是斯倫便到鎮的左方找市長的家(當斯倫來到市長家的前面時會自言自語方便大家確認)……

斯倫：「你就是這個撒拉布斯的市長嗎？」

沙魯魯市長：「是我沒錯，有甚麼事呢？你也是在市長選舉前來將我和露絲比較的嗎。」

斯倫：「不，我對市長選舉沒有興趣，我只是想去達卡瑪港，



希望你告訴我何時才會解除出航禁止令吧。」

沙魯魯市長：「嘿……何時解除出航禁止令？那條航道有海盜出沒，由於危險，暫時要禁止出航。」

斯倫：「即是封鎖航線嗎？」

沙魯魯市長：「啊……封鎖航線嗎，這不錯呀。反正達卡瑪港的經濟狀況差得很，我們亦不會有甚麼得著。回去吧，我不想再談關於那條航線的事了。」

既然無法說服這個市長，斯倫於是轉為向露絲（ルース）埋手，來到位於市長家下方的酒吧。

斯倫：「不好意思，請問露絲是哪一位？」

露絲：「啊，你想找露絲嗎？我就是了。」

斯倫：「呃……你就是露絲？」

露絲：「嘿嘿，吃驚吧？看來你是第一次來撒拉布斯呢。第一次遇見我的人，知道那個沙魯魯市長的對手是女性時都一定很吃驚的。找我有甚麼事呢？」

斯倫：「我想去達卡瑪港，會否有可以解除出航禁止令的方法。」

露絲：「唔，這種事你就算對我說也沒有用吧。我只是個普通市民啊，沒有那種權限的。」

斯倫：「我看鎮上的人對你信賴的樣子，就知道你為這個鎮有多盡心盡力的了，難道妳可以面對市長的暴行，就不能幫助一位旅客嗎。」

露絲：「嘿嘿……很高明呢。你可否告訴我為何想去達卡瑪港嗎？」

這時畫面上會出現選項畫面，既然希望人家幫忙，所以亦不應有所隱瞞，在這裡選擇「率直地說出真正的理由（率直に本當の





理由を話す)」吧。

斯倫：「我必須前往柏斯島取得阿修羅之劍，因此我需要乘坐從達卡瑪港前往柏斯島的船。」

露絲：「你想拔出柏斯島的阿修羅之劍？……那麼說，你也是想借那劍的威力而得到名聲的人？」

斯倫：「不，雖然我需要劍的力量是事實，但目的並非是為名聲。」

露絲：「據講為了阿修羅而前往那島的人，很少可以平安無事的啊。既然目的並非是為名聲的話，為甚麼要冒那樣的危險呢？」

斯倫：「那是因為……」

斯倫於是將迪蒙斯的事說了出來……

露絲：「……真是令人感興趣的呢。不過，連這也對我說出來沒有問題嗎？」

斯倫：「我只要覺得當要求對方的誠意時，自己亦應該展示出誠意。若我顯示出誠意的話，妳亦應該會以誠意來回應吧？」

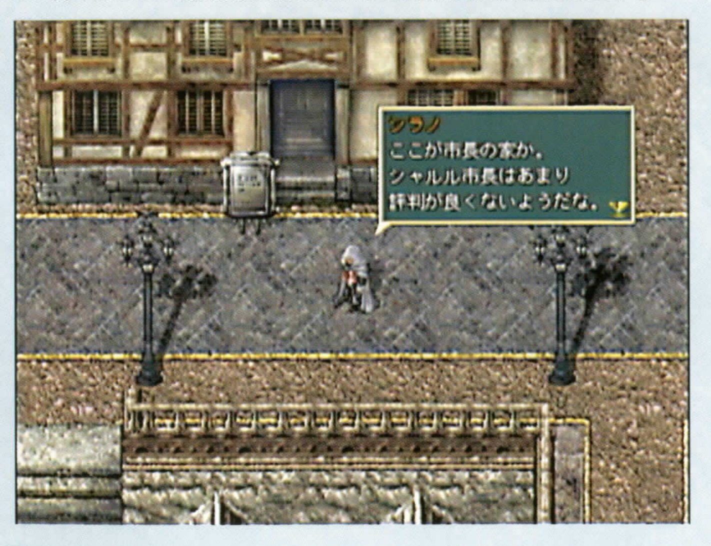
露絲：「……原來如此呢，嘿嘿，那麼好吧。就如你所說的，我也顯示出誠意吧，請跟我來。」

於是露絲便和斯倫再次來到船長那裡，憑著她與船長的交情及她的口才，船長終於答應不理市長的禁令，送斯倫到達卡瑪港。

來到達卡瑪港後，雖然可以到鎮上四處參觀，但實際上身無分文的狀態下也沒有東西可買，所以建議大家還是直接到旅館（inn），在這裡的房間內會找到一位叫丹利路（ダリル）的男子……

斯倫：「不好意思，請問你知道有關柏斯島的事嗎？」

丹利路：「柏斯島？為甚麼你還會對那樣的島有興趣？」



斯倫：「我無論如何也要去那裡的。」

丹利路：「直到數十年前，還會有人懷著夢想前往那裡，但還有那樣的人嗎。雖然我也不太清楚，但似乎間中會有奔龍國的王室派聯絡船到那個島的，說起來好像剛好有快要出發的船呢，你可以去調查看看。為甚麼奔龍的王室每年都會派聯絡船到柏斯島呢？」

接著可離開旅館回到碼頭，這時只見有兩名水手守在船的入口前。

水手：「這是前往柏斯島的奔龍國的船，你想乘嗎？」

水手：「很抱歉，今次已被預約完畢，你不能乘這船啊。」

正當斯倫為怎樣上船而煩惱時，兩名水手卻跟了船長一起去飲酒食飯，於是斯倫便得以潛入船上坐霸王船，卻想不到來到一半旅程時，前有暴風雨、後有八爪魚，結果當然難逃沉船的命運，幸好被斯倫隨水飄流到柏斯島上，更被一名神秘老婆婆所救……

斯倫：「嗚……」

老婦人：「醒來了嗎？」

斯倫：「這、這裡是……？」

老婦人：「這裡是柏斯島，你的身體沒大礙嗎？」

斯倫：「柏斯島……」

老婦人：「真令我吃驚。竟然一天就回復到這個地步。」

斯倫：「……」

老婦人：「你也是為了找尋阿修羅而來的嗎？」



斯倫：「……！！為甚麼妳會知道這個的……」

老婦人：「你發開口夢講的啊，再者，來這裡亦不會有其他的理由吧。」

斯倫：「這位太太，妳知道阿修羅的所在位置嗎？」

老婦人：「知雖然是知道……但那柄劍……並非普通人能夠駕馭的，一直以來都不知有多少年輕人為此喪命……」

斯倫：「不過我……無論如何也要找到它的。」

老婦人：「你首先慢慢休息至身體復元吧。」

斯倫：「呃……我叫斯倫，請問妳的名字是？」

老婦人：「我叫伊奧蓮（イオリーン）」

斯倫：「！！（伊奧蓮……）……在創世紀戰中著名的奔龍國拉捷特王子的王姐，就是叫伊奧蓮．奔龍，難道那就是妳？」

伊奧蓮：「……好了，你再休息一會，一切都等你康復再說吧。」

創世紀戰爭之見證人

當斯倫可以下床自由活動後，首先來到房子左下方的大廳向伊奧蓮道謝，但她卻怎樣也不肯說出阿修羅的所在地點，接著斯倫繼續在房間內調查，在左上方的床邊他發現了一幅以黑太子為主題的壁畫，跟著當來到大門旁邊的梳化時，斯倫想起創世紀戰秘錄中曾記載黑太子在最後的戰鬥中乘坐了魔裝機earth mebius，

當回到之前休息時的床邊，看到那裡的柏斯島畫像時，終於被他想通了，但就在斯倫打算離開時，伊奧蓮卻加以阻止……

伊奧蓮：「你打算去哪裡了。」

斯倫：「……我一定要找到阿修羅的。」

伊奧蓮：「無論如何也要嗎？」

斯倫：「我有著一個使命，為此我無論如何亦需要阿修羅的力量。」

伊奧蓮：「使命……？」

斯倫：「阿修羅的所在地點，那就是黑太子逝世的地方……亦即是魔裝機 earth mebius 沉睡的地方……」

伊奧蓮：「……！！」

斯倫：「在這小島中可以有那巨大的魔裝機的地方就只有一個……就是島的頂峰！！」

斯倫說罷便衝了出去。

伊奧蓮：「唔……要快點令他放棄才可……！」

在柏斯島唯一的山峰上，斯倫找到了魔裝機 earth mebius 及阿修羅劍，正當斯倫打算將劍拔出來時，想不到伊奧蓮趕來加以阻止……

伊奧蓮：「那把劍……阿修羅並非是人類的力量可以制御的！普通人的精神和肉體是抵受不了的！」

斯倫：「……我無論如何都必須得到這把劍，這是我的意志的同時，也是暗黑神迪蒙斯的意志，無論如何……」



結果斯倫決定嘗試拔出阿修羅，但他卻失敗了，在強大的反震下，斯倫再次醒來時已發現自己回到伊奧蓮的大屋之中。

斯倫：「……」

伊奧蓮：「醒過來了嗎？」

斯倫：「我……到底……！！阿修羅呢……阿修羅呢？」

伊奧蓮：「還在柏斯島的頂峰上。你到底是甚麼人？」

斯倫：「……斯倫．漢斯達，和妳一起參加創世紀戰的漢斯達公，是我的祖父……」

伊奧蓮：「啊……原來是黑太子直屬的部下、被稱為『帝國七勇士』漢斯達的子孫嗎……另外……果然你是擁有迪蒙斯的力量呢，但這樣阿修羅亦不認定你為主人。」

斯倫：「……」

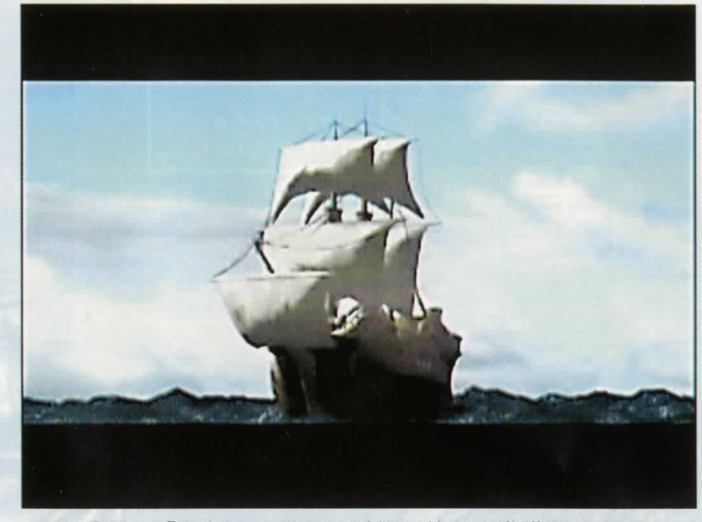
伊奧蓮：「你似乎連劍術的基礎也不認識呢。這個柏斯島上居住了各式各樣的魔物，你就一邊和魔物戰鬥一邊修練吧。我會將劍術的奧義傳授給你。」

斯倫：「……很多謝妳。」

伊奧蓮：「不要以為這是為你而做的，我只是想報答漢斯達公，或者……有可能是為了我自己吧。」

斯倫：「……」

在這之後的一年時間，斯倫從伊奧蓮那裡學習奔龍國的劍術，伊奧蓮不但將王家的劍法傳授給斯倫，亦教了他很多魔法與技能……



伊奧蓮：「怎樣了，做好接受修行的心理準備了嗎？」

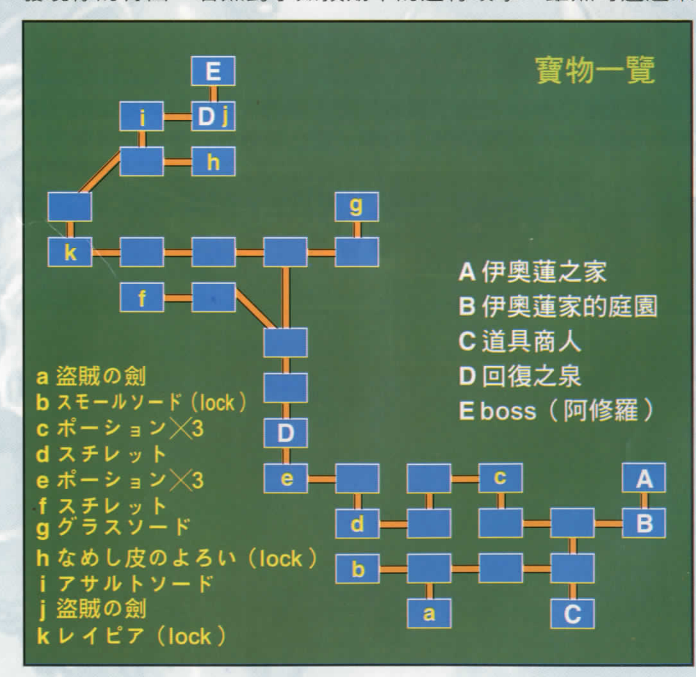
斯倫：「請多多指教。」

伊奧蓮：「那麼，過來這邊吧。」

伊奧蓮首先向斯倫講解有關劍的種類與戰鬥的概念。

1章：劍的種類與戰鬥之概念。

伊奧蓮：「那麼由今日開始我會向你說明戰鬥的方法。我所教的雖然不代表可以解決一切，但理論也是不可忽視的。首先我就簡單說明一下劍這種武器的體系吧。劍的種類可分類為細劍、重劍、長劍、大劍，細劍是指輕而銳利的細小刀劍、重劍是短而厚的重身劍、長劍是最一般的長型劍、而大劍則如名字一樣是指長而刀刃闊大的劍。其中最易用的雖然是一般的長劍類，但細劍與重劍在戰術上就相當重要。大劍雖然在適當的使用條件下是最強，但大概不會那麼容易到手的。細劍與重劍在戰術上重要，是因為這些劍所擁有的個性，細劍在攻擊時、重劍則在防禦時會發揮其威力。有關劍的分類就此結束了，關於細劍與重劍日後會再作說明。那麼，我們說明一次數個實戰中必要的注意事項將講義結束吧。第一，是經常要留意與敵人之間的距離與方向，這不單是在劍術上，在所有戰鬥方法上也是共通的。此外，經常留意與對手之間的距離時，可不要被對手發現你的背面。若然對手如預期中的進行攻擊，雖然可避過來





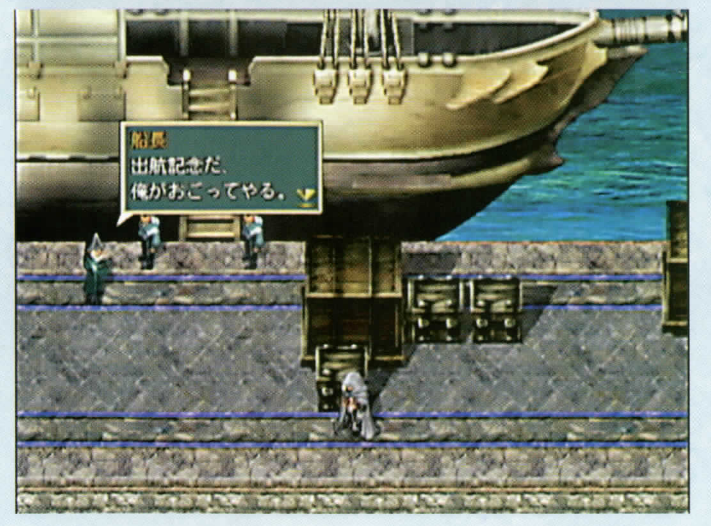
自背後的攻擊，但也並非絕對的。真正的劍士是每一戰都會希望和比自己強的對手交戰的，雖然在騎士道的原則下，從敵人背後襲擊的卑鄙做法是不值模仿，但若以生存為優先的話，從對手背後攻擊也是一種不可忽視的戰術。第二，認識敵人的強項與弱點是很重要的。雖然聽起來很簡單，但在實際戰鬥中是很難實踐的。知道敵人的強項，便可以採取配合對手的防禦方法，提高防禦敵人攻擊的機率，而知道敵人的弱點，便可以提高攻擊的成功率。代表性的例子是魔法使對魔法有很佳的耐性，一般很難以魔法攻擊來打倒，但在劍和槍彈面前就無還手之力，此外，射手因為使用槍而有長射程及高攻擊力，但相反防禦力就和魔法使沒有大分別，對魔法攻擊更是極為虛弱。此外弱點亦會以各種形式表現出現，這就要在實戰中多作研究了。首先就記著這２點吧，下次開始會對戰鬥技術有更詳細的說明。」

這時伊奧蓮會將一幅地圖交給斯倫，今後便可利用地圖畫面來確認現時的所在位置。此外斯倫亦會得到10經驗值及一柄短劍（ショートソード），跟著便可開始到附近探險……

參照地圖的話，斯倫的開始地點會是B的伊奧蓮家庭園，這時只要向左方移動一個地區，前進到路牌所在處便會自動折返，其間大約會遇上一次戰鬥吧，所以在這之前不要忘了裝備短劍及save一次。回到伊奧蓮的大屋後，她會繼續講解有關魔法的系統。

2章：魔法

伊奧蓮：「稍為體驗了實戰了吧？那麼我開始說明魔法吧。之前我也簡單地談過關於弱點的事，但在學會各式各樣的攻擊方法



中，掌握其中一種技能是很重要的。你看來多少會用點魔法……能使用哪些魔法呢？」

斯倫：「我多少懂得一些由迪蒙斯傳授的暗黑魔法。」

伊奧蓮：「那麼要學我的魔法亦不會太難，我傳授冰寒系的魔法給你吧。在傳授魔法之前，我先說明一下有關魔法的體系。魔法大致上可分為6個系列。它們分別是俗稱3元素魔法的火炎、冰寒、雷擊系的3系列，及以暗黑神之力為來源的暗黑魔法、來自主神之力的神聖魔法、還有從神聖魔法衍生出來的輔助魔法，在這裡面，3元素魔法互相有著猜拳般的關係，火炎對冰寒弱……冰寒對電擊、電擊對火炎弱。暗黑魔法與神聖魔法是3元素魔法外一種互相抗衡的魔法，亦即是說，先攻擊的一方會較為有利。輔助魔法可操縱時空，是和其他5系列魔法無任何相關關係的。這種魔法系列由於不單會在魔法上、亦會作為其他物質的屬性來出現，所以必須記著。最簡單的例子是怪物的屬性，例如對火炎屬性的怪物若以冰寒屬性的魔法及武器來攻擊的話……可以做成近倍的損傷，相反若以同系列的火炎來攻擊，魔力會被吸收用作回復，若以對火炎弱的電擊系魔法來攻擊，則不能造成太大的損傷。那麼，我就傳授冰寒魔法吧，在實戰中應會幫得上忙的。好了，下次上課的主題會是細劍。」

下課後，斯倫會得到40經驗值，這應該可令斯倫的等級自動提升至4左右，跟著便可再次出發冒險，這次可到比之前多一個地區，然後便會自動回到庭園。



3章：細劍

伊奧蓮：「今次會說明關於劍的攻擊和細劍。之前我曾經簡單說明過有關細劍與重劍，還記得細劍的特徵是甚麼嗎？」

斯倫：「妳說過細劍是重視攻擊力的輕劍但防禦力弱。」

伊奧蓮：「對。它易用而攻擊力出色，會心一擊的確率亦高。但另一方面，在防禦時由於它太細太輕、不能減輕太多損傷，一直防禦很快便會折斷。」

斯倫：「即是說或許不防禦還好。」

伊奧蓮：「極端來說可能的確是。但因為其攻擊力極高，只要能好好搶先攻擊的話，敵人相信還未及反擊就已被全滅了。雖然說起來賭博性較濃，但比較價格時由於有較佳攻擊力，所以有多餘資金時大量購入當作消耗品使用亦不失為一種好方法。」

斯倫：「消耗品……」

伊奧蓮：「關於劍的交換，下次再作具體的說明吧。首先以我的突擊劍學會細劍的基本戰法吧。」

取得突擊劍（アサルトソード）及30經驗值後，各位可嘗試裝備這種細劍。以攻擊力來說它會比普通短劍強

數倍，但劍的防禦力有限，若然受到敵人攻擊，便會較易減低劍的HP，加上細劍的HP本來就很低，令斷劍的可能性大增。

這次斯倫的活動範圍擴展至四個地區外，因此有興趣的話可到「C」的商人（道具店）購買道具。

4章：初級防禦

伊奧蓮：「怎樣了，熟習了細劍的用法了嗎？」

斯倫：「雖然攻擊力看來極強，但因為易折斷、似乎不能保存太久。」

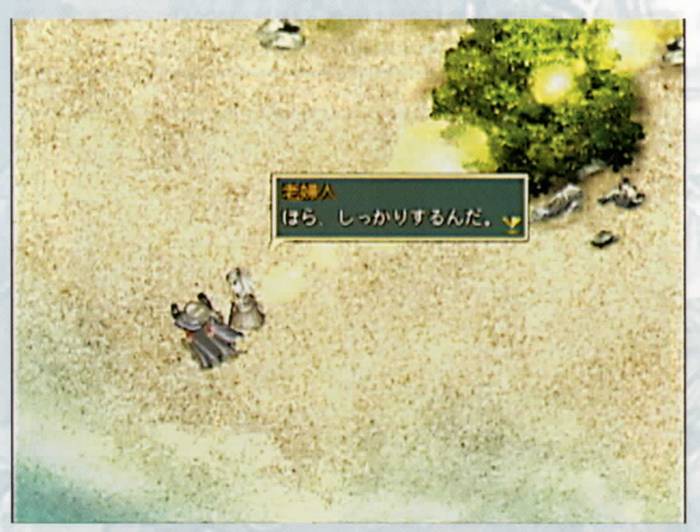
伊奧蓮：「對吧，那是因為『突破』所致。」

斯倫：「突破……？」

伊奧蓮：「當敵人攻擊時，防守一方普通都會防禦那攻擊的，當然不會有人可以完美地防禦敵人的攻擊，但我們先假設為這樣吧。敵人的攻擊首先會擊中防守一方的武器，亦即是指武器有著暫時防禦敵攻擊的防壁用途，然而就如防壁也有其強度般，會視乎哪一方較強而決定結果。」

斯倫：「原來如此……那麼劍會折斷也是基於這個理由呢。」

伊奧蓮：「對，根據武器的防禦效果與防禦力，會決定了那武器能抵受的攻擊力，若防禦高於這個的攻擊，超出的分量會變成



損傷，武器亦會受到損傷。就像這樣攻破守方的武器造成損傷就稱為『突破』。就這樣武器被突破後，武器耐久度會減少1，假如武器耐久度變成0，該武器便會被破壞。細劍在攻擊力極大化的背後，武器的防禦力卻極低，武器耐久度亦只有1或2，因此是非常容易損壞。當然武器只要未損壞是可作修理的。」

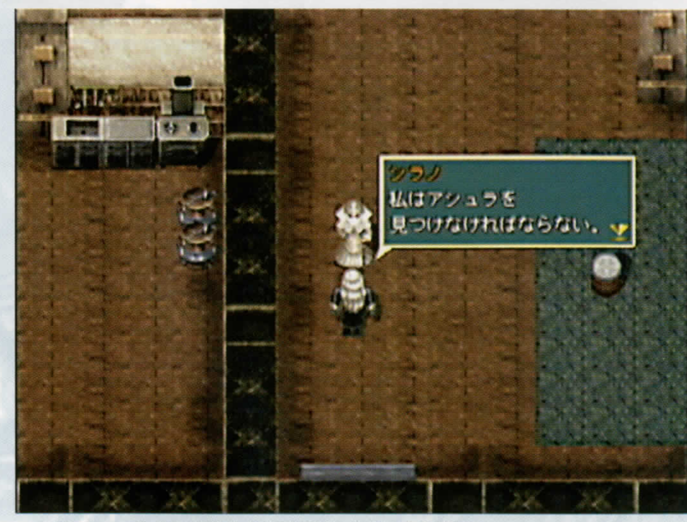
斯倫：「難道細劍不適合實戰使用？」

伊奧蓮：「並非這樣。細劍主要是一種在長距離攻擊時發揮威力的劍。特別在多人數戰鬥時，確實分擔責任會很有用。相反當獨自人面對大量對手時，或許就不能稱為適合的武器了。那麼，大概明白了嗎？那麼就在實戰中體會剛才所教的事吧，今次相信有必要到更遠的地方去。唔，下次會說明有關和細劍相對的重劍、還有較高層次的防禦方法。」

取得下課後所得的40經驗值後再度出發，這次的移動極限是7個地區，若走下方的路則可取下沿路上所有道具，但要注意其中一些寶箱要使用鎖匙來打開，若在遊戲初期米迪斯救斯倫時用掉太多萬能鍵在無謂的地方，便要到「C」的商人處購入一些。

5章：中級防禦

伊奧蓮：「接下來要學會中級以上的劍術了，那麼我們來總結一下關於重劍與防禦的理論吧。之前在說明突破時，我們的講義是假設了『防守方面可完全防禦攻擊』，但實戰中並非是能完全防禦敵人攻擊的。」



斯倫：「唔，看來是不能夠完全防禦的。」

伊奧蓮：「能防禦多少敵人的攻擊，是和武器的種類與防守一方的敏捷性有關的。細劍由於武器本身並不適合用來防禦、很多攻擊都無法抵禦，而重劍則因為武器擁有的特性而可提高防禦敵攻擊的機會率。此外亦有所謂防禦效果的概念，防禦攻擊時，根據武器的防禦效果可令敵人的攻擊減少一定的程度。由於細劍的防禦效果低而重劍高，所以在防禦同一種攻擊時，重劍可以減輕較多的損傷。」

斯倫：「那麼……用重劍會比細劍聰明？」

伊奧蓮：「一般情況會是吧，就如劍並非只有細劍和重劍，有利不利會視乎情況而改變。在面對大量敵人的場合或是要在狹窄空間戰鬥時，用重劍相信會較為有利。好了，接下來會談關於防禦姿勢。這在敵人的集中攻擊中等待同伴的協助時及引開敵人注意時都非常有用。在採取防禦姿勢的狀態中，防禦敵人攻擊的確率會變成平常的2倍。若然你是在手執重劍的狀態，防禦姿勢會令你的性命更為安全。」

斯倫：「明白了。」

伊奧蓮：「說明亦差不多結束了。今次不妨試試到洞窟附近看看吧。一邊回憶剛才所學的，一邊用這劍試試吧。」

接下來斯倫會得到一柄GRADIUS（グラディウス）及增加50經驗值。

伊奧蓮：「這雖然是最初級的重劍，但對這個島的傢伙倒是用得著的。下次會談到與大量敵人戰鬥時的必要戰術、以級說明有關武器的交換。」

這次的活動範圍其實和之前相差不大，實際上只多了一個地區，即洞窟前的地區（D）為止，有興趣的話則可試試在這時一嘗





以重劍戰鬥的感覺，雖然殺傷力較低，但受攻擊時的損傷亦較少。

6章：戰術與武器交換

伊奧蓮：「你看來已經在獨自戰鬥方面掌握至某個程度，不過戰鬥很多時會是大批人一起進行的，今後相信你也會和同伴一起並肩作戰吧。與同伴一起戰鬥時，分工合作是很重要的。手持重劍的同伴向敵陣突擊，可防禦敵人的攻擊及吸引敵人的注意，亦令其他同伴能易於攻擊；　同一時間使用細劍及高攻擊力劍的同伴、以及使用魔法與槍彈的同伴則可在同伴引開敵人注意時從敵人背後攻擊、將其一網打盡。」

斯倫：「那麼從前方突擊不會很危險嗎？」

伊奧蓮：「由於重劍類有相當高的防禦效果，只要敵人不是壓倒性的強是沒有危險的。只要經常改用更高防禦力的裝備，即使命中亦應該沒有問題，不過因為重劍要令敵人受傷亦有其困難，所以想勝利是必要得到同伴支援的。」

斯倫：「明白了。」

伊奧蓮：「至於關於裝備的交換方面，相信你已經知道除了雙手之外、是可以裝備兩件輔助裝備吧。在戰鬥中你亦可交換手上的武器與輔助裝備，雖然一般來說是作為武器被毀時的『輔助』之用，但加以利用的話，即使一人戰鬥時亦可做到多人一起戰鬥的效果。」

斯倫：「即是同時使用2種以上不同特徵武器的方法……」

伊奧蓮：「對。平常帶著重劍與細劍移動，當敵人少或遠的場合用細劍，而不接近敵人不可的狀況就改用重劍戰鬥。由於替換後仍可移動與攻擊，這可算是一種極有用的方法，特別是細劍更可在將敵人清除至某程度後用作收拾場面之用。而在使用重劍



時，亦不要忘了有時會因劍而令魔法效果提高。有關一般的攻擊方法已經全部結束了。最後就只剩下說明稱為劍之究極技術的必殺技吧。相信你也知道當適當地使用必殺技的話，就算多強力的敵人亦不會是自己的對手吧。這次就到洞窟的深處看看吧。」

再得到50經驗值後，這次斯倫可進入洞窟之內探險，這時可不要忘了好好利用入口的回復之泉進行回復；當來到這裡的第一個分叉路後，便會回到伊奧蓮家庭園上最後一課……

最終章：必殺技

伊奧蓮：「代表安達尼亞的術大致上分為2種。那就是以奔龍王國為中心的劍法、以及以傑斯魯帝國為中心的劍法。他們俗稱為王國劍法與帝國劍法，王國劍法重視速度、帝國劍法則重視力量。帝國劍法的必殺技是以力量攻破敵人的防禦、務求一擊必殺的招式，而王國劍法的必殺技，則是以出乎敵人意料的快速連續攻擊壓制敵人。重視技術多於力量的王國劍法，相信對身為學者的你會較為有利。首先我以被稱為王國劍法基本必殺技的『真空修羅印』為例吧，要使用真空修羅印等各種必殺技，需要有相應的氣力。氣力雖然類似魔法所需的魔力，但會因打倒敵人而逐少上昇，而攻擊力與防禦力亦會按比例的上昇，氣力亦不會因使用必殺技而減少。然而由於身體不能長時間維持充滿氣力的狀態，氣力過了一定時間便會自然地消滅。隨著必殺技的等級不同、需要的氣力量亦有差異，通過實戰學會其他的必殺技吧。另外……



這是我從前所用的劍，相信一定會有用吧。」

斯倫取得了一柄古舊的石中劍(エクスカリバー)及100經驗值。

由於這是最後一次在這一帶活動，所以最好先再到商人那裡、以剩餘的資金盡量購入萬能鍵，之後可向洞窟深處的「E」進發（在下這時LV 18），這次阿修羅會以怪物的形態出現，這亦是遊戲中的第一位首領級敵人，阿修羅的HP雖然達10000之多，但只要你裝備著石中劍戰鬥，即使被擊中的損傷亦會有限，不過最緊要記得在HP低於800時使用回復藥水（ポーション），那麼只要持續攻擊便不難勝利，若然想有更大勝算的話，可事先利用與嘍囉的戰鬥調節XP到一半或以上，那麼便可在這一戰鬥使用必殺技，令戰鬥力進一步提高。

擊倒阿修羅可得到300經驗值、500金及一枚「力激之指輪」，而隨著得到阿修羅的承認，斯倫在這小島上的工作亦告一段落，因此他已決定乘船離開……

斯倫：「全靠妳我才可以得到魔劍阿修羅。」

伊奧蓮：「你不用感謝我的，只不過是要發生的始終也會發生吧。阿修羅已承認你是主人。他的真正力量，只會在使用者的氣力十分充裕時發動的，但即使能夠召喚出來，能使用的亦只有一瞬間。雖然你的確是得到了劍……但你的實力還是遠遠不及黑太子，相信今後你還是繼續修行。」

斯倫：「……知道……我要出發了。」



伊奧蓮：「這是黑太子的斗篷，你帶著它吧。」

斯倫：「是黑太子的……」

伊奧蓮：「很適合得到了阿修羅的你。」

斯倫：「……妳的大恩大德、沒此難忘。」

伊奧蓮：「……路上小心。」

斯倫：「……難道……我們在很久之前曾經見過面？」

伊奧蓮：「為何你會這樣問？」

斯倫：「唔……怎樣說才好呢……我好像感到從前曾經多次和妳相遇。」

伊奧蓮：「……」

斯倫：「不……突然說了這奇怪的話實在很對不起。」

伊奧蓮：「以血洗血的復仇，遲早也會將自己趕進滅亡，我相信你一定可以從復仇這種咀咒之中逃出來的。」

伊奧蓮說罷便一個人默默離去，繼續過她在小島上的隱居生活。

斯倫：「不過，我是絕對不可能原諒他們的……就算有甚麼事也好，他們亦必須補償自己的罪過。無論如何……」

海盜絲柏娜

在奔龍國的聯絡船內，領航員突然向船長求救，原來是他們遇上了海盜，於是斯倫亦無法留在船倉內休息……利用回復之泉回復及save過後，不妨先裝備上黑太子的「灰色之斗篷（灰色のマント）」，因為這時即使在船倉內亦一樣會有發生戰鬥的可能，這時可一邊取得各處寶箱的道具一邊前進，同時將等級再提高一點，否則接下來的一戰可能會較難處理。

聯絡船上的寶物一覽

寶物
レイピア（西洋劍）
サーベル（軍刀）
ショートソード（短劍）
グラスソード（玻璃劍）
精靈の守り（精靈之護身符）
ソードブレイカー（折劍刀）
ブレスジェム（breath gem ／純換錢用之寶石）
手槍

斯倫跟著不敵而逃的海盜，終於來到聯絡船的甲板上……

海盜：「頭領！那傢伙來到甲板了！」

絲柏娜（シルバーナ）：「啊，是那個弱小的男性嗎？有很強的實力吧。」

斯倫：「妳就是海盜的頭領嗎？」

絲柏娜：「我叫絲柏娜，你似乎令我的手下吃了不少苦頭呢！好了，和我交手，拔劍吧。」

斯倫：「我不打算和妳動武，妳可以把我載到撒拉布斯嗎。」

絲柏娜：「……嘿，哈哈哈……！你很有膽色啊，有意思。不過，我們有我們的規矩，有事想請求的話，就要讓人認同你的力



量。你贏了的話不止撒拉布斯，甚麼地方也可以載你去；不……若然你可以令我完全認輸，我就做你的手下吧。」

斯倫：「我明白了，就按妳們的規矩和妳交手吧。」

戰鬥隨即開始。雖說是和絲柏娜交戰，但實際上同時還會再加上4名嘍囉，本來單是和這4名嘍囉或是絲柏娜一人交手都應該可以有必勝的把握，但當要同時要面對他們就會有點麻煩，因為斯倫這時的攻擊力應該和絲柏娜相近，本來面對不會回復的她是不要緊的，但當加上其他嘍囉後，他們每個回合造成的殺傷力便會等同回復藥水的效力，這樣的戰鬥是不會有勝算的……

要應付這場戰鬥，首先最好能提升至lv23左右，接著當戰鬥開始時，應守在畫面的最左端等絲柏娜攻過來，利用她和嘍囉們移動速度的差異賺取時間全力先收拾她，這樣餘下的就不會有構成甚麼威脅的了（要留意這一戰必須擊敗全部敵人才算勝利）。

絲柏娜：「嗚……！！」

海盜：「怎、怎會的……」

斯倫：「怎樣了，這樣可以了吧？」

絲柏娜：「……」

斯倫：「……」

絲柏娜：「嘿……說過的便要做。」

海盜：「頭領，難道……！？」

絲柏娜：「就如答應了你的……我會送你到撒拉布斯。」

海盜：「……」

絲柏娜：「我由今日起就是你的手下。」

斯倫：「喂喂……」

聯絡船再度啟航，斯倫與一眾海盜一起回到了撒拉布斯。當大家都登岸後……





斯倫：「多謝妳送我回來。」

絲柏娜：「你要去舊帝國領土的方向嗎？」

斯倫：「我打算去傑斯魯，因為我有些舊恩怨一定要去解決的，所以已經不再需要船了。多謝你們的照顧。」

絲柏娜：「你們聽到了沒有？」

海盜：「那麼我們可以回去做海盜了嗎？」

絲柏娜：「今後你們幹甚麼是你們的自由了，想好像以往那樣當海盜也可，想以一直以來賺到的幹小生意也可，回鄉下耕田的亦可以，隨便你們吧。大家要提起精神呀。」

海盜：「頭領……？妳在說甚麼？就好像連頭領也要和我們分別的。」

絲柏娜：「很多謝你們一直以來的關照。」

原來絲柏娜打算放棄做海盜的頭領去跟隨斯倫！海盜們雖然有點不願意，但還是決定尊重絲柏娜的選擇。與海盜們話別後，斯劍與絲柏娜來到了撒拉布斯市內。

絲柏娜：「我一直都在想……會有這樣的一天出現。」

斯倫：「妳沒有必要跟我來，只要送我到撒拉布斯就已經很足夠了。」

絲柏娜：「斯倫，這不可以的啊。我是抱著這個打算而和你決勝負的，而你也知明白了而決戰的，不可以現在還說沒有那個打算啊。」

斯倫：「……是嗎。那麼、隨便妳吧。」

絲柏娜：「請多多指教！」

斯倫：「我們穿過杜利斯沙漠前往傑斯魯的近郊吧。」

絲柏娜：「收到！」

從海盜們之間的談話中，原來絲柏娜一直以來都在等待著斯倫這種實力比她更強的人出現，而斯倫亦正式有了第一位同伴；絲柏娜的遠程攻擊力很強，一般來說可配合短劍來戰鬥，只要配合斯倫在前方擋著眼前的敵人，加起來的戰鬥力會比只得斯倫一個人時強了很多。



當兩人經過帝國領土內的卡拉加斯（カラカス）地區時……

斯倫：「終於來到帝國領土了。」

絲柏娜：「之後你打算怎樣？」

斯倫：「首先我想填補空白的時間。我必須知道當自己離開這裡的期間發生了甚麼。我記得這裡應該是卡拉加斯地區……」

絲柏娜：「呃、那邊……！？」

任性的革命少女

這時候，一名身披橙色斗篷的少女卡娜（カーナ）正向著斯倫他們所在的方向跑過來……

卡娜：「哎……果然是陷阱呢。」

「嘿嘿……妳插翼難飛了。」

卡娜：「！！！」

原來大群士兵早已埋伏起來等待這少女的出現……

卡娜：「唉～完了……竟然設下伏兵引我過來，真差勁……」

傑斯魯兵士：「錫菲路鷹的卡娜實在是意想不到的收獲！乖乖的投降吧！」

卡娜：「！！！呃！喂，這邊呀這邊！快點快點！從那邊突襲吧！」



傑斯魯兵士：「甚麼！？竟然在哪裡會有同伴！？好，連他們亦不要放過，一網打盡吧！」

絲柏娜：「甚麼，那女孩……！？竟然隨便當我們是同伴，把我們牽連進去！」

斯倫：「即使否認也好，兵士們都會認為我們是同伴的，既然同樣都是不能避免戰鬥，幫她吧。」

斯倫與絲柏娜組成二人隊伍後的第一戰開始了，這裡的敵人主要分成長槍兵與近衛兵，其中近衛兵雖然沒有遠程攻擊，但攻擊力會較強，不過只要用斯倫放在前面「擋彈」，還是足以將敵人逐一擊倒的。

擊倒敵人後，卡娜總算懂得走過來向兩人道謝……

卡娜：「對不起，沒問題嗎？突然把你們牽連過來呢。」

絲柏娜：「竟然對初次見面的人面求事後承諾，無論怎樣說也太過份吧？妳每次也是用這方法找人幫手的嗎？」

斯倫：「多得妳……我似乎又做了對抗帝國的事了。」

卡娜：「對不起，另外很多謝你們救了我。雖然我很想慢慢的向你們道謝，但我現在要趕路呢。抱歉，再見了！」

絲柏娜：「……真是的……那算是甚麼了，真是個不懂禮貌的女孩。」

斯倫：「他們稱她做錫菲路鷹的卡娜……錫菲路鷹還是繼續在和帝國戰鬥嗎？這附近應該會有一個小村莊的，今日就在那裡休息吧。」

兩人就這樣來到卡拉加斯村。在與這裡的村民交談之前，建議各位先到各式商店看看，其中位於右下方的道具店最為重要，這

時最好能購入約10條的萬能鍵，否則之後遇上寶箱卻無法開啟時便只有輕嘆了。

另一方面，這裡的武器店內有著相當多的武器出售，基本上可以用「太多」來形容，各位可視乎手上有多少錢和預計的戰鬥方式來買一兩件增強戰力（首選有100攻擊力的カサンドラ），若不夠錢的話，可試試到武器店出售武器，你應該會發現自己不知不覺間袋了短劍及盜賊之劍數十柄在身上，賣掉算吧……

在村子「C」區左方有一間鬥技場，只要支付2000元買入會員証，便可以到場內戰鬥賺錢，基本上這做法有點無謂，而且各位還要注意不可在鬥技場內save，否則會有hang機死save的可能。

當來到「B」區的時候，只見這裡聚集了大批村民，原來是這裡的領主正面經過這裡，然而當載著領主的馬車駛去後，卻令斯倫有意想不到的發現……

斯倫：「怎會的……魯賓？」

絲柏娜：「認識的嗎？」

斯倫：「唔，我死也不會忘記他的樣子。對不起，剛才的車是……？」

護士：「是魯賓．漢斯達公爵啊，你不知道嗎？看來你是從外



地來而不知道的了。」

絲柏娜：「很有名的嗎？」

護士：「那個領主是以殘酷而聞名的。他來這裡也是為了執行火刑啊。」

斯倫：「魯賓．漢斯達……那傢伙……魯賓，竟然是公爵。不過，為何他會冠上漢斯達之名呢……」

這時畫面上會出現選擇，問你是否去跟縱魯賓，各位可選擇「馬上追那輛馬車（すぐに馬車を追いかけよう）」。然而現在再追已經太遲，於是絲柏娜提意等待明天魯賓會參加的火刑大會。

很快便來到第二天。在廣場上行刑儀式雖然還未開始，但已經吸引了大批村民，被處刑的村民似乎因為曾幫過錫菲路鷹的成員而惹禍上身……

斯倫：「錫菲路鷹嗎……」

絲柏娜：「錫菲路鷹的話，是一支數年前開始在帝國領土出沒的叛亂軍呢。」

斯倫：「嗯，這個我曾經聽過。」

傑斯魯兵士：「魯賓公爵大人駕到！全部人肅靜！魯賓公爵大人，火刑儀式已經做好準備了。」

賓魯：「蠢材，竟然與叛軍同流合污，這種大逆罪是決對不可原諒的，就等我施以極刑讓你知道國法的嚴峻。」

斯倫：「魯賓……！」

絲柏娜：「要動手嗎？」

這時畫面會出現選擇問你打算怎樣。既然已找到目標人物，當然不可再錯過這機會吧，於是斯倫馬上選擇「好、絲柏娜，我們就大鬧一場吧（よし、シルバーナ、暴れてやろう。）」。



斯倫：「好，就是現在。從正面衝過去吧！」

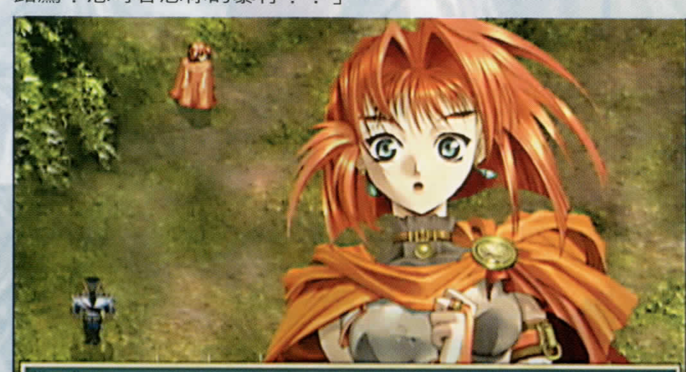
然而，就在斯倫打算發難時，廣場上卻出現另一把聲音。

「中斷儀式吧、魯賓！」

斯倫：「！！！」

原來是卡娜帶了一支部隊前來「劫法場」。

卡娜：「令無罪的人受苦的領主！魯賓公爵！我們是叛軍錫菲路鷹！怎可容忍你的暴行！？」





TO BE CONTINUE……

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.80

隨書附送 CD-ROM 每本港幣20元正

官方提供預告版

《Fallout: Tactics~Brotherhood of Steel》

徇眾要求 增加內容 一百零八頁好料

有如身處戰場一樣《Operation Flashpoint～Cold War Crisis》

最新一集《Sid Meier's Civilization III》

《The Settlers IV》、《Star Wars: Battle for Naboo》從新評估

《Severance～Blade of Darkness》&《Clive Barker's Undying》遊戲攻略

繼續三周年回饋「讀者問卷調查」獎品加碼重重有賞

Text：小吉





GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD

球探與留學效果完全資料集

這一期會為大家刊登出球探和留學及海外集訓效果的完全資料集，相信對於大家聘請球探和決定留學及海外集訓地點時，便可以因應不同的需求而作出最佳的選擇了。

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB !

創造球會特大號索引

所在期數	內容
GPDC 第一期	初玩者心得
GPDC 第二期	一年昇班大計
GPDC 第三期	進階遊戲心得
GPDC 第四期	統領國家隊心得、隊際及個人練習效果和贊助商資料
GPDC 第五期	Fantastic 和 Great 球員名單、特別球探、特殊Edit 球員名單、成長類型、贊助商資料和練習後評語
GPDC 第六期	都市等級評價、留學及海外集訓地資料、特殊Edit 球員成長型、戰術指導室、挑戰模式對戰陣容和練習後評語
GPDC 第七期	必殺技、會所及球場改建條件、設施增設及升級條件、聯賽及盃賽獎金、EVENT 一覽和全監督能力









球探資料集

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
アールズ	ENG	11200	D	C	D	C	C	C	D	C	D	D	D	B	C	A	B	A	D	D	B	D	C	A	A	D	B	B	B	A
アイヴァン	ENG	19700	D	C	C	C	D	D	D	D	B	C	B	C	B	C	A	B	A	A	A	B	S	B	B	A	A	D	A	S
相澤 浩介	新潟	1800	E	C	B	E	C	D	C	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	D	E	E	E	E
阿木 芳史	富山	7500	D	D	A	D	C	E	C	D	D	A	B	D	S	B	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D
秋居 潤也	奈良	19500	A	A	A	A	A	B	S	A	S	S	B	A	B	A	D	C	C	D	D	A	B	B	B	C	B	A	A	B
アクヤハニ	IRN	3200	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D	E	D	D	E	E	D	D	D	C	D
淺井 孝典	秋田	8000	D	D	C	D	D	C	C	C	D	C	D	D	D	C	D	E	E	E	D	D	D	D	E	D	E	D	D	D
淺丘 幸四郎	沖縄	19200	S	B	A	S	A	A	A	B	A	A	B	D	C	D	D	D	D	D	D	C	C	D	E	D	D	D	D	D
アザム	KUW	2900	E	E	D	E	E	E	E	D	D	D	E	E	E	E	E	E	D	D	E	D	C	D	E	E	E	E	D	D
朝山 稔	富山	15000	B	A	S	S	S	A	A	D	S	A	A	A	A	B	B	D	C	C	D	D	C	D	D	B	D	C	D	C
アスクイ	VEN	6900	E	D	E	D	E	E	E	B	E	E	E	E	D	E	B	D	C	C	D	C	C	D	C	C	B	B	C	B
阿武 直紀	愛媛	16400	B	D	C	A	D	B	S	S	B	D	S	C	C	B	C	D	E	D	E	E	D	C	D	D	C	E	E	B
アデスタ	BRA	11900	E	D	D	D	D	B	A	E	E	D	D	D	D	A	D	C	B	A	B	B	A	C	C	B	A	C	D	A
アバレア	ARG	18200	C	C	C	B	C	C	A	C	B	C	C	D	B	S	A	A	B	A	A	S	A	C	C	C	C	C	C	A
アブーロ	COL	15600	E	E	D	D	D	D	D	E	E	D	D	D	D	D	D	B	A	A	C	C	C	B	C	A	A	C	B	B
アブタルヤニ	UAE	2300	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D	E	B	C	C	E	D	D	C	E	E	E	E	D	D	C
アマドウ	QAT	4300	D	D	E	D	D	C	D	D	D	E	D	D	D	D	C	D	D	D	D	D	B	B	C	C	C	B	D	C
アムシャウニ	QAT	1700	E	D	E	E	D	C	D	E	D	E	E	D	D	D	D	D	E	E	D	E	B	B	C	C	C	B	D	C
アメリオ	ARG	14500	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	B	C	D	B	C	C	D	C	C	C	C	C	C	D	B	C	D	D
鮎川 圭介	京都	18000	D	A	S	C	E	C	D	E	E	S	D	E	C	D	E	D	A	D	E	C	D	D	D	A	D	D	A	D
荒重 和成	栃木	12000	D	C	D	D	B	D	D	D	E	A	B	C	D	B	D	D	B	C	D	D	C	D	D	A	A	D	D	D
荒重 勸	大分	16700	B	C	C	B	D	S	S	B	B	D	C	D	S	S	C	B	C	D	C	A	S	C	C	C	C	B	S	A

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
有田 良和	愛媛	7800	D	D	D	C	C	D	D	C	D	D	D	E	D	D	E	D	E	E	E	E	E	B	C	A	B	D	D	C
アルコダ	SPA	4800	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	D	C	D	E	C	C	D	C	B	E	D	D	D
アルサウド	BRA	26300	B	A	B	A	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	A	B	A	B	B	B	S	S	S	A	S	A	A	S
アルジジ	IRN	3300	D	E	E	E	E	E	D	E	E	D	D	D	E	E	C	B	C	D	C	D	B	C	C	B	C	E	D	C
アルファン	SPA	6400	E	E	D	E	E	E	D	C	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	B	B	B	D	D	D	D	C	C	D
アロン リン	HKG	4500	E	E	E	C	E	D	C	E	E	E	B	D	C	C	E	E	E	E	E	C	B	D	E	E	E	E	D	B
アンダーヒル	CAN	8300	D	D	E	D	D	D	B	D	E	D	D	D	D	D	C	D	D	C	E	B	A	A	D	C	C	D	B	A
アンヘル	SPA	12000	E	D	B	D	B	E	B	D	D	B	B	D	E	B	D	C	D	D	D	D	D	A	A	A	A	S	S	S
イー ツェンウ	KOR	3800	E	E	C	E	E	D	D	D	E	C	E	E	D	E	D	E	D	C	E	C	B	E	E	C	C	E	D	B
行澤 秀太	青森	8000	D	D	C	D	B	B	D	C	C	C	D	C	D	D	D	D	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E
池島 利成	東京	18000	A	D	D	S	A	A	A	B	B	C	B	D	C	B	B	D	D	S	S	B	S	C	B	C	C	C	B	C
生駒 浩	岩手	18900	A	B	C	S	C	B	B	A	D	C	B	B	D	B	B	C	D	A	B	D	B	B	D	C	B	D	C	C
イスタル	HUG	8800	D	D	D	C	E	E	D	D	D	D	C	D	D	C	C	D	D	A	C	B	A	D	D	D	B	D	D	C
板子 輝昭	京都	18900	A	S	S	A	A	A	A	S	S	A	A	A	B	B	B	C	C	C	B	B	C	D	C	A	C	A	C	B
井谷 敏廣	岐阜	12800	C	D	D	A	D	D	D	D	D	D	B	C	A	B	D	D	D	B	D	D	C	D	D	E	D	D	D	D
イデム	ITA	10000	B	B	B	D	C	D	D	E	D	E	E	D	E	E	A	A	A	A	A	A	B	C	C	C	C	C	B	C
糸井 健太郎	愛媛	9400	B	D	B	D	D	D	D	E	D	E	E	D	D	C	B	B	C	C	C	C	B	E	E	B	E	E	D	E
井端 守道	宮城	14000	D	D	C	D	D	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	B	D	B	A	B	C	D	E	D	E	D	E	E
岩谷 光弘	宮城	17300	D	C	C	D	D	B	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	D	C	B	B	C	C	C	B	B	D	D	C
インデュラン	SPA	21000	B	C	C	C	C	D	D	C	C	B	D	B	D	D	B	A	S	A	A	A	B	A	A	A	S	A	B	A
ヴァルネッケ	GER	14200	C	D	D	B	D	C	D	C	C	C	C	C	D	C	S	B	A	B	A	A	A	A	A	S	A	A	B	A
ヴィクトル	ARG	27000	B	A	A	A	A	B	A	A	A	C	C	C	B	A	A	A	A	A	S	A	B	A	S	B	S	B	S	S
ウー メイワイ	SIN	4900	E	E	D	E	E	D	D	E	E	D	D	E	D	D	E	D	C	C	D	D	C	E	D	B	C	D	D	C
ヴェガロ	SPA	27000	B	B	A	A	A	A	S	C	B	B	C	C	C	D	A	S	A	A	C	C	B	C	A	A	S	C	A	B
植村 隆行	滋賀	11200	D	E	S	D	E	C	D	E	D	B	D	E	B	D	E	D	C	D	E	B	D	E	D	A	D	D	B	D
ウォン ナタニ	SIN	3400	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	C	E	D	C	E	E	C	E	E	C	C	D	B	C
ウファルタ	SPA	5800	E	E	B	E	D	E	B	D	E	D	D	D	E	C	D	E	D	D	B	B	B	E	E	C	D	C	C	B
ウラルゴ	SPA	20000	B	C	C	C	C	B	C	D	C	C	C	C	B	C	A	A	S	A	A	B	B	A	B	A	A	A	B	A
ウルニツェフ	UKR	4400	D	E	E	E	E	E	D	D	D	D	E	D	E	E	D	D	D	D	E	D	A	E	D	E	E	E	E	D
エインズリ	ENG	6700	B	C	C	C	C	B	B	D	E	E	E	C	E	E	C	C	B	C	B	A	C	E	E	D	E	E	E	E
エスティマス	POR	5200	D	E	E	D	E	D	B	E	E	E	D	C	E	D	C	D	D	C	D	E	A	D	E	E	D	E	D	D
エスメラ	POR	16000	C	C	D	D	D	D	C	E	E	E	E	C	E	D	B	A	B	B	B	B	C	A	B	B	B	B	C	B
エドガル	ARG	24000	D	E	E	E	E	E	D	E	E	D	D	D	E	D	D	C	D	E	E	B	D	D	D	D	E	E	E	E



球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
エトルウェイ	PAR	13200	E	E	E	E	D	C	A	C	B	C	D	B	C	D	S	B	S	A	S	A	A	B	C	D	C	C	D	C
江波 静夫	福島	13400	D	C	D	C	B	D	A	C	B	C	C	D	D	B	C	D	D	D	D	D	C	D	D	D	E	E	D	D
エメテマル	UAE	3900	E	E	E	E	D	D	E	E	E	E	E	D	D	E	B	C	D	D	D	D	C	E	E	E	D	D	D	C
エランデス	BRA	6700	D	D	E	E	E	D	D	E	D	D	D	D	D	C	C	B	B	C	D	C	A	D	D	E	E	D	D	D
エルクレス	SPA	30800	A	B	B	A	B	B	B	B	S	A	B	A	B	A	A	A	A	B	A	B	S	A	A	C	S	A	B	S
エルミレンコ	RUS	9100	E	E	E	E	E	D	D	D	E	E	E	E	D	D	C	C	D	D	D	C	C	C	C	D	D	D	C	C
エンビナーゾ	PAR	11300	D	E	E	E	D	D	A	D	B	C	D	B	C	D	B	A	A	A	A	A	B	C	C	B	C	C	C	B
エンブナー	SWI	9200	D	D	E	D	E	D	D	D	E	E	E	E	E	E	A	D	D	B	B	C	B	D	E	E	D	E	E	E
オイアン	CAN	7500	E	E	E	D	D	E	B	E	E	D	E	D	E	E	E	D	C	C	E	B	B	E	C	B	D	E	B	C
大貝 章吾	山形	27000	S	A	S	S	A	S	S	B	A	A	B	B	A	A	A	A	B	A	A	B	A	D	C	C	B	D	B	S
大城 太陽	山梨	17500	B	A	A	A	B	S	A	A	A	B	S	A	S	C	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D
オースチン	USA	12000	C	B	B	A	B	B	B	D	E	D	D	D	D	C	C	C	A	A	B	A	S	B	C	B	A	D	A	A
大園 良和	茨城	14800	S	S	S	B	B	D	S	C	A	C	D	D	B	C	D	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E
大前 秀彦	福島	16200	D	D	C	A	D	C	C	C	C	C	A	C	D	D	D	C	D	B	A	C	C	D	E	D	E	D	E	E
小掛 彰	富山	18200	A	D	B	C	S	A	A	B	A	B	B	A	B	A	B	A	D	C	C	C	A	B	A	C	D	D	B	S
岡角 忠信	宮崎	29600	B	S	A	A	S	S	A	A	S	S	S	S	S	S	B	C	B	B	B	A	C	B	B	A	A	A	A	B
岡津 誠一	長崎	8500	D	D	A	D	B	B	D	C	C	A	C	C	D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E
奥友 武史	群馬	15000	E	A	D	E	E	S	B	E	E	E	D	C	D	C	E	E	E	E	D	C	B	D	E	D	E	B	C	C
織田 泰人	群馬	17300	A	B	B	A	B	A	A	D	D	B	D	C	D	B	D	C	C	B	C	D	C	D	C	B	D	D	C	C
越知 伸俊	長野	12000	S	A	D	C	C	A	B	A	A	B	D	D	D	C	D	D	D	D	D	D	E	D	E	D	E	E	D	E
緒戊 耕世	鹿兒島	14200	A	A	A	C	D	C	A	D	B	B	A	C	B	D	B	D	D	E	E	D	C	A	C	E	E	E	D	B
御室 邦敏	鳥取	10500	A	D	A	D	D	D	D	E	D	E	E	D	D	C	A	B	A	C	C	C	B	D	E	B	E	E	D	E
オルライネン	FIN	13000	D	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	B	C	C	S	A	B	A	D	A	S	D	D	B	C	B	B	C
皆巳 繁雄	東京	4100	D	E	D	E	C	B	E	D	E	D	D	B	C	D	D	D	D	D	D	D	E	E	D	D	D	D	D	E
賀川 義之	奄美諸島	11000	D	C	D	C	C	B	C	D	B	C	C	B	C	D	D	D	B	D	C	C	C	E	B	C	E	E	C	D
柏田 信人	愛知	13300	B	B	C	B	D	S	C	C	C	C	A	B	A	C	D	D	E	D	E	E	E	E	D	E	D	E	E	E
ガステロ	PER	9400	E	C	B	E	E	D	D	B	B	D	C	E	D	E	D	D	B	C	D	C	C	D	D	B	D	D	C	D
カズン	ENG	12000	D	C	B	C	C	C	D	C	D	B	D	B	C	B	B	S	B	D	B	D	A	A	S	D	C	B	B	C
風岡 誠一	高知	18000	S	B	A	S	A	A	A	E	D	E	E	E	D	E	D	C	D	C	D	C	C	C	D	C	D	C	C	D
勝崎 平	福井	5600	D	E	E	D	E	E	D	C	D	C	C	C	C	D	E	E	D	E	E	E	E	C	B	C	D	C	C	B
ガブラージ	CAM	5400	E	D	E	A	E	E	E	E	E	E	A	E	E	E	E	D	E	A	E	D	C	D	D	E	A	E	E	B
カブレラーロ	URU	10000	D	D	E	D	E	D	C	E	E	D	E	E	E	E	C	B	B	B	C	B	S	A	A	A	B	A	S	A
上川 孝一	東京	6800	E	E	D	E	E	E	E	C	B	S	S	B	A	S	E	D	E	D	E	E	E	C	C	D	B	C	C	D



球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
上沼 勉	東京	23000	B	A	A	B	A	B	A	A	B	B	A	C	C	B	B	B	A	A	C	A	A	B	B	A	S	C	C	B
ガメレナ	ELS	1600	D	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	D	D	E	D	D	E	E	D	E	E	D	E	E	E	D
カルエッセン	BEG	12800	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	E	D	E	C	A	C	C	C	C	B	D	D	D	C	C	D	C
カルソ	GER	15400	E	E	E	E	E	E	E	D	B	C	D	C	C	C	B	A	S	A	A	S	A	S	B	A	A	A	A	S
カルニテッリ	ITA	19200	D	D	B	B	D	D	B	B	D	C	D	C	D	B	D	B	S	A	B	A	S	C	B	S	S	C	B	B
川内 敏次	兵庫	6200	E	E	C	D	C	E	D	D	B	C	D	D	D	B	E	E	E	E	D	E	E	D	D	E	D	D	E	E
河崎 俊三	愛知	11200	C	B	C	B	B	A	D	C	C	D	B	C	A	A	D	E	E	E	D	E	E	E	D	E	D	D	E	D
神部 嵩光	秋田	19100	A	S	C	B	C	B	B	A	A	C	C	B	D	B	B	S	D	C	B	D	B	B	A	C	C	D	C	C
カンヤリ	CAM	3800	C	D	E	E	E	E	E	C	E	E	D	B	E	E	C	B	E	E	E	B	C	B	C	E	E	E	E	B
ギール	GER	16800	E	E	D	D	E	E	D	D	D	D	D	E	D	D	A	B	S	A	A	S	S	A	B	B	B	B	B	B
木澤 修作	大阪	25000	B	A	A	B	A	B	A	A	B	S	A	E	A	S	B	B	A	A	S	A	A	A	A	A	S	A	A	S
岸奥 知生	大分	16700	B	C	C	B	A	A	B	B	B	D	C	A	A	B	C	B	C	D	B	C	B	C	C	C	C	B	C	B
北見 秀行	長野	12000	A	A	E	E	E	E	B	B	A	E	E	E	D	C	A	B	E	E	E	E	D	C	C	E	E	E	D	E
ギマラネス	BRA	23100	B	A	S	A	S	A	B	C	C	C	D	C	D	B	A	B	B	S	A	S	A	S	B	B	B	B	B	A
木見屋 稔	滋賀	13000	S	D	D	D	D	C	D	B	D	D	D	D	D	C	C	E	E	D	D	D	D	B	D	D	D	D	D	D
木村 真之	山梨	16200	B	C	C	A	A	B	C	A	B	A	S	A	B	C	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	E	D	D
ギュトル	HUG	11000	C	B	B	D	E	E	C	C	D	C	C	D	C	C	A	B	D	B	C	B	S	C	D	D	B	D	D	B
ギリンガム	ENG	20200	B	A	A	A	A	B	A	C	C	D	B	C	C	C	A	B	B	S	B	A	S	A	B	S	A	B	B	A
キルヒホフ	GER	17300	E	E	D	E	E	E	E	D	D	E	E	E	D	E	S	S	B	A	S	S	S	A	A	A	B	B	A	B
キンメル	ZAM	3600	E	D	D	D	E	D	D	E	E	D	D	E	E	D	D	D	D	D	C	D	C	E	D	D	D	E	D	D
クアリー	NID	4400	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	D	E	E	D	E	D	D	E	E	B	C	B	D	C	C	A	B
グアリーニ	ITA	21200	S	A	D	A	D	C	A	A	B	D	A	D	C	B	A	A	C	S	S	A	S	B	S	C	A	B	C	B
クイルトラ	HOL	24800	D	C	B	B	D	C	A	D	A	C	D	D	B	A	A	A	B	A	C	S	A	A	A	B	A	C	B	S
グチルモ	MEX	18900	B	B	B	B	C	C	C	E	E	E	E	D	D	D	B	B	A	A	A	B	B	C	C	B	B	C	C	C
グッディース	JAM	1700	E	E	D	E	E	E	C	E	E	E	D	D	E	D	D	B	B	D	E	D	B	E	E	E	E	E	E	E
クノ	SPA	19000	B	B	B	B	B	B	D	C	C	C	C	C	B	D	A	A	A	A	A	B	D	A	A	A	A	A	B	C
熊澤 啟二	栃木	6000	D	E	E	E	E	D	C	B	D	C	D	D	C	D	E	E	E	E	D	D	E	D	C	B	C	D	D	C
クライセン	NOR	10500	E	E	D	E	E	E	E	D	D	D	E	E	E	D	C	A	A	C	C	C	D	C	D	C	C	C	D	D
クラヴァス	PER	8500	D	D	D	E	D	D	C	C	D	B	D	D	D	E	D	C	D	C	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D
クラウト	GER	13100	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	C	D	D	D	A	S	D	A	B	C	D	A	S	C	A	B	B
クラット	ENG	25200	A	A	B	D	D	D	D	B	A	A	B	C	C	C	A	A	B	A	C	B	A	A	A	S	S	B	D	C
倉又 勝義	山梨	16000	B	C	B	B	B	A	A	D	D	C	D	C	D	B	D	C	C	C	C	D	C	D	C	C	D	D	C	C
クリカーロ	ITA	35000	B	S	B	B	C	D	A	B	B	B	B	C	B	A	A	S	A	S	C	A	B	A	S	A	S	B	A	S

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
クルール	FRA	13200	E	E	E	D	E	C	D	E	E	E	E	E	D	D	A	D	S	D	B	D	A	A	D	S	D	B	C	B
クワンブ	SAF	6400	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	C	A	B	A	D	D	B	D	D	E	E	D	D	D
グンコヤ	NIG	3000	E	E	E	E	E	E	E	D	C	D	C	E	D	D	C	D	C	C	E	D	D	D	B	C	C	E	E	E
ケーチョルホ	NKO	800	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	E	E	D	D	E	E	E	E	E	D
ゲルニクトス	GRE	14300	D	B	B	C	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	C	C	B	B	D	C	D	B	D	B	B	C	C	D
小池 優	島根	5900	E	E	D	B	D	E	C	E	D	D	B	D	C	B	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E
小石澤 博臣	奈良	1100	E	E	E	E	E	E	C	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
古泉 晶	北海道	6200	D	C	D	D	C	C	S	E	E	E	E	E	E	S	D	E	E	D	D	E	S	E	D	D	E	E	E	S
コヴィラ	COL	24000	B	C	C	C	A	B	A	B	C	C	B	A	B	D	A	A	S	S	A	B	S	S	A	A	S	A	B	C
幸田 吾郎	大分	23000	A	A	S	A	A	B	B	B	D	C	D	D	D	D	S	A	S	S	A	B	S	C	D	D	C	C	B	D
コーゼン	USA	11200	C	B	D	B	D	B	B	E	E	E	E	E	D	C	C	B	A	B	D	B	A	B	C	C	C	C	A	B
コカス	GRE	12100	D	D	D	B	C	D	E	D	E	D	D	D	D	E	C	C	C	C	C	C	D	B	D	B	C	C	C	D
コズルニク	CZH	7100	E	E	E	E	E	E	D	E	E	D	D	E	D	B	D	B	D	C	C	B	B	E	D	D	D	D	C	B
木立 宏	山梨	5700	E	E	D	E	E	E	D	A	B	S	S	B	A	A	E	D	E	D	E	E	E	C	C	D	B	C	C	D
兒玉 享	奄美諸島	21000	A	A	A	S	S	A	A	S	A	A	S	S	B	B	B	D	B	C	B	C	C	D	D	A	C	A	D	B
コッポレオ	ARG	8000	E	E	D	D	D	D	E	E	D	E	E	E	D	E	C	B	D	D	D	B	B	C	C	C	B	D	B	B
古場 剛史	三重	11000	D	D	C	S	D	C	D	D	D	D	S	D	D	B	D	E	E	A	D	D	D	D	E	E	A	D	D	D
コルドビッチ	YUG	12000	C	A	D	D	D	C	B	B	C	B	D	C	C	D	A	A	B	B	C	A	B	C	C	A	C	C	C	B
コロナド	SPA	31200	B	B	B	C	B	B	B	B	S	B	D	A	B	A	B	A	C	D	A	B	S	B	A	C	C	A	B	A
コンディレア	COL	8900	D	D	D	D	C	D	C	E	E	E	D	E	D	B	B	B	B	A	A	B	C	C	C	C	B	B	D	C
サーンドリ	ENG	19300	C	D	C	C	E	B	C	D	B	C	B	E	B	C	B	A	A	A	A	A	S	A	B	A	A	E	A	S
齋木 治郎	神奈川	16000	C	C	B	A	A	D	C	C	B	C	A	C	D	C	D	D	D	D	C	D	D	E	D	D	D	D	D	D
西子 素次郎	熊本	17200	C	D	A	A	D	A	S	S	B	B	S	C	C	B	C	D	D	C	E	E	D	C	D	D	B	E	E	B
西堂 曉司	高知	12000	C	C	B	S	C	C	A	C	C	D	S	C	C	C	C	D	C	A	B	C	C	C	B	D	A	C	C	C
サイトフ	RUS	8600	E	E	E	D	E	C	C	D	E	E	E	E	C	C	C	B	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B
サグスリク	DEN	17500	B	B	B	A	C	A	B	E	D	D	E	D	B	A	A	B	A	B	E	B	A	B	C	B	C	C	C	D
里中 榮司	三重	5200	C	D	C	C	C	C	D	D	E	D	D	D	D	D	E	E	D	E	E	E	E	C	B	C	D	C	C	B
サバラ	TUR	3100	D	E	E	E	E	D	D	D	D	E	E	D	E	E	D	A	D	D	E	D	A	E	C	E	D	D	D	E
サパリ	MEX	17200	D	B	C	C	C	C	C	E	D	D	E	D	E	E	C	C	A	B	A	S	S	C	C	D	D	C	D	C
サムレラ	ARG	25900	D	D	B	A	C	B	A	B	A	A	S	B	S	B	B	A	A	S	A	B	A	B	A	A	S	B	S	S
サモラガ	SPA	8400	B	C	C	B	B	C	C	E	D	E	E	E	E	E	C	D	C	C	C	C	C	E	E	D	D	E	D	D
サラタ	SAU	4500	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	E	E	D	E	D	E	E	B	B	B	B	B	D	D	C	C	C	D
サリーナ	IND	3300	D	D	E	E	E	D	D	E	D	E	E	E	D	E	E	D	D	D	E	D	C	D	C	D	B	D	B	B

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
ザリュー	GHA	7500	D	E	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	E	D	C	B	B	B	C	B	E	D	C	D	D	D	D
サルタニ	MOR	2700	E	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D	D	E	E	D	E	D	C	B	C	C	C	D	C	D	D
椎木 禎章	茨城	15000	C	B	C	B	B	D	C	D	B	C	C	B	C	B	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E
シーバネン	FIN	13000	D	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	B	C	C	S	A	B	A	D	A	S	D	D	B	C	B	B	C
シーラン	IRE	13000	B	D	D	D	E	E	D	A	E	E	D	E	E	E	S	D	D	B	C	B	A	A	C	C	A	C	C	A
ジウスト	ARG	25300	B	B	C	D	C	B	A	S	A	A	A	B	S	B	A	A	A	B	A	B	A	A	B	A	S	B	S	A
ジェイド	BRA	22500	D	A	A	B	D	C	A	B	C	B	C	B	C	A	A	B	A	A	A	A	B	A	S	A	S	A	A	A
シェルベルグ	AUS	16400	C	A	C	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	A	S	A	A	B	A	B	B	S	A	A	E	D	A
志治 貞男	鹿兒島	16200	C	D	D	D	D	D	D	B	B	S	S	B	A	S	E	E	E	E	E	E	E	D	D	C	C	D	C	C
志戸 和明	埼玉	12800	D	C	C	B	C	D	B	D	C	D	D	C	D	B	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E
ジドロ	BRA	14600	C	D	E	C	C	C	C	D	D	D	C	D	C	D	A	D	B	S	S	A	A	S	A	S	A	A	S	S
品田 尚幸	岐阜	19000	D	B	C	C	C	B	B	B	B	C	C	C	C	B	B	B	B	C	D	B	C	C	C	C	D	B	B	C
島野 孝政	京都	2300	D	E	E	E	D	E	B	D	E	E	E	D	S	D	E	D	E	D	D	D	E	D	E	E	E	E	D	D
清水 達	香川	9600	D	S	D	D	D	B	B	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
志茂田 秀彰	静岡	21000	A	A	S	S	S	A	S	S	S	S	A	S	A	S	D	B	C	D	D	C	B	B	B	C	B	A	A	B
下間 牧人	福井	8500	D	B	D	D	C	C	A	C	A	D	B	B	B	S	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
シャナメス	GHA	6200	E	E	C	C	C	D	E	D	E	E	E	E	E	E	C	D	B	B	B	C	D	E	C	E	D	D	D	E
ジャラバー	KUW	2000	E	E	E	D	E	E	E	D	E	D	E	E	E	E	E	E	D	D	E	D	C	D	E	E	E	E	D	E
シャルバル	OMN	4100	E	E	D	D	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	C	C	E	E	D	D	E	C	D
ジュイニ	TUN	1800	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	E	E	E	D	B	D	E	E	E	D	E	B	E
シュリバン	EGY	4800	C	D	C	D	D	D	D	D	E	D	E	D	D	E	D	E	D	E	D	D	D	D	E	D	E	E	D	D
ショーベリ	SWE	13100	D	D	B	D	E	C	D	E	E	E	D	E	E	D	D	B	D	C	C	B	C	D	D	C	C	D	D	D
ジョルタス	ARG	18900	C	C	C	B	C	C	A	C	C	C	A	B	B	S	A	A	B	S	S	S	S	C	C	C	A	B	B	S
シルビオ	ITA	36000	S	D	C	C	B	B	B	C	C	C	C	D	B	D	S	A	S	A	C	S	S	S	A	S	A	C	S	S
スードンユー	KOR	14200	C	B	S	A	E	C	C	E	E	E	E	D	D	C	D	S	B	C	B	C	D	C	A	C	C	C	B	C
鈴江 至	福岡	8800	D	D	B	C	C	C	C	D	D	C	D	B	C	B	D	E	E	D	E	D	E	E	C	E	E	D	E	E
スタンゲ	FRA	4200	E	E	E	E	E	D	E	E	E	D	D	D	E	D	C	E	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	D	C
ズネク	SLV	12800	D	C	A	B	B	C	D	E	D	E	D	D	D	D	C	B	A	C	C	C	C	C	C	A	C	D	C	B
スバタ	COS	1800	E	E	D	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D
スルシャニ	TUK	1200	D	E	D	D	E	E	E	E	D	E	E	D	E	E	B	E	C	E	D	E	C	C	E	C	D	C	E	C
スレイマグル	TUR	2400	E	E	E	D	E	D	E	D	E	E	E	D	E	E	E	B	C	B	E	E	A	E	E	E	D	D	D	E
諏訪邊 雅尚	滋賀	10200	S	A	C	B	D	C	C	A	S	E	E	E	E	E	A	A	E	D	E	E	E	B	B	E	E	E	E	D
スン リャンホ	NKO	2300	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	D	E	D	D

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
スンナボン	MAL	4600	D	E	E	E	E	D	E	C	D	B	C	D	B	C	E	E	E	E	C	E	D	C	C	D	C	B	C	B
ゼーナ	BRA	21900	A	B	B	B	B	C	S	B	C	C	C	B	C	A	S	B	B	A	A	B	S	A	A	A	A	A	B	S
セオロ	URU	12000	D	D	D	D	D	C	C	E	E	E	D	D	E	E	C	B	A	A	C	S	A	A	A	A	A	A	S	A
セガラ	MEX	12500	E	D	E	E	E	E	C	E	E	E	E	E	E	D	B	C	B	C	A	B	B	C	B	D	C	A	A	A
勢田 章吉	千葉	20000	A	S	B	A	S	A	D	A	B	A	A	B	B	A	D	D	C	D	D	C	D	B	S	A	A	A	A	A
ゼニーノ	ITA	23800	A	S	B	C	B	D	B	A	A	D	D	C	D	B	S	C	C	B	S	D	B	S	B	B	C	B	D	A
ゼルダー	GER	23200	C	D	D	A	B	D	D	B	D	C	A	C	C	D	S	S	A	S	S	A	A	S	B	A	S	B	A	S
セルティカ	EGY	2600	E	E	E	E	E	D	E	D	E	D	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E
セルベテス	POR	7200	E	D	D	D	D	C	D	D	D	E	E	E	D	D	D	D	C	B	D	D	D	D	E	E	D	E	D	D
セルベナス	MEX	7200	D	D	D	C	D	D	A	D	D	D	C	D	D	C	A	B	C	C	D	C	B	C	D	D	D	D	B	A
左右田 秀造	神奈川	18500	A	A	B	C	S	D	C	A	B	D	D	S	D	B	A	B	D	D	S	D	C	B	D	D	D	B	D	D
ソマーズ	USA	7700	D	D	D	D	C	B	C	D	D	D	D	D	D	D	A	B	B	C	B	B	C	D	D	D	D	D	D	D
ソルダノビッチ	CRO	5400	E	E	E	E	E	E	B	D	E	E	E	D	D	C	C	C	C	B	C	C	D	C	D	E	E	E	D	C
ダバスコ	POR	8300	D	E	C	E	E	E	D	D	E	E	D	E	E	C	B	B	C	D	E	C	C	E	D	E	E	E	D	B
大塔 雅史	香川	8800	D	B	C	D	C	B	B	D	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
タイラー	ENG	1900	E	D	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	D	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	E	E	E	E	D
高石 克典	山形	9300	D	C	A	D	D	D	C	B	C	B	D	D	D	B	D	E	E	D	D	D	D	D	E	D	E	D	D	D
貴志 和己	静岡	4800	D	D	E	C	D	D	A	D	E	E	E	E	D	A	D	E	E	E	E	D	B	E	E	D	D	D	D	B
高時 良房	奈良	13200	C	C	D	C	B	B	C	D	B	C	C	C	A	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
瀧 亮一	茨城	7000	D	B	D	D	C	C	S	E	C	E	E	E	E	S	D	C	E	D	D	E	S	E	C	D	E	E	E	S
武中 貴志	長野	16400	C	C	D	C	B	B	D	S	S	S	S	A	S	B	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	D	D	D
太宰 利夫	神奈川	14200	B	A	C	B	C	B	D	B	C	C	D	B	B	B	D	E	E	E	E	E	E	D	D	D	E	E	E	D
田之上 卓也	静岡	13500	B	A	C	B	D	B	D	S	A	B	D	B	B	B	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
田吹 哲也	石川	8000	E	E	E	E	S	B	S	D	D	E	E	B	C	C	E	D	E	E	B	D	B	E	E	D	E	C	C	B
チェルニコフ	UZU	4100	D	E	E	D	E	E	D	D	E	E	D	E	E	D	D	D	C	C	D	C	C	E	E	E	D	D	C	B
近内 貴司	長野	20000	D	D	B	B	C	D	D	S	B	A	S	S	B	A	C	C	B	B	B	D	C	A	A	A	A	A	S	A
チキ	TUN	3200	D	D	D	E	E	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	E	E	D	B	D	E	E	D	D	E	B	E
チッタータ	BRA	26900	A	B	B	B	B	B	C	B	B	C	C	C	C	C	A	S	A	A	B	B	B	S	S	A	A	A	A	S
チャコン	ARG	28000	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	S	S	A	A	A	A	A	S	A	S	S
チャナベ	MEX	14100	D	D	D	D	D	D	C	E	E	D	D	E	E	D	C	C	A	A	A	B	A	C	B	A	B	B	B	A
チャンタイナ	THA	2800	D	E	E	E	E	D	C	D	E	E	E	E	D	C	C	E	D	D	E	D	D	D	E	D	E	E	E	E
チャンプュト	THA	1500	E	E	E	D	D	D	D	D	E	E	E	E	D	D	D	E	D	D	E	D	D	E	E	D	E	E	E	E
チャンミン	TAI	3600	C	C	D	C	C	D	B	E	D	E	D	D	D	D	E	C	B	C	E	D	C	E	E	E	E	D	E	E

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
チロン	NEP	2100	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	D	D	C	B	E	D	E	C	C	D
ツィオネリ	ITA	9100	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	A	S	B	D	C	B	A	C	B	C	D	D	D	C
ツェネ	ITA	24000	S	C	C	B	S	E	C	S	C	D	D	S	E	C	S	C	C	B	S	D	B	S	C	C	C	S	D	C
ツェン レン	MAO	8300	D	B	D	D	C	C	C	E	E	D	D	E	E	E	B	C	D	C	B	D	B	C	D	C	D	C	D	D
土江 俊二	富山	15000	E	E	D	E	A	S	B	E	E	E	D	C	D	C	E	E	E	E	D	C	B	D	E	D	E	B	C	C
坪田 祐三	長野	18200	B	S	D	C	B	C	B	A	S	A	A	C	B	C	D	A	C	D	D	D	B	D	C	D	D	E	D	D
ディーラ	NIG	8600	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	D	D	D	D	D	D	D	B	A	A	A	D	D	D
デイリーウッド	SCO	17500	B	B	D	B	C	D	B	E	E	D	D	C	C	B	D	D	A	C	C	D	C	D	D	A	D	C	D	C
ディルゼロ	BRA	5200	D	E	E	E	E	E	D	E	D	D	E	D	E	D	C	C	B	C	D	C	C	D	D	E	E	D	E	D
テッシオ	BRA	25200	B	A	A	A	B	S	S	B	C	C	B	C	B	A	B	A	S	S	A	A	S	B	A	A	S	A	B	S
テデエフ	UKR	2600	E	E	E	D	E	E	D	D	E	D	E	D	E	E	D	E	D	B	E	D	B	E	D	E	E	E	E	E
デマティ	USA	6600	D	E	E	E	C	B	C	E	E	E	E	E	D	D	B	B	B	B	B	S	A	E	E	D	E	E	E	E
デュマ	FRA	23000	C	C	C	D	D	B	C	S	B	A	A	S	A	A	S	S	S	S	A	B	S	A	A	A	A	S	A	B
デュラル	FRA	5100	E	D	E	E	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D	D	B	D	D	D	D	D	D	A	C	D	D	D	B
デラルーショ	BRA	28000	D	C	A	B	B	C	B	B	A	S	S	B	A	S	B	A	S	S	A	A	S	B	A	S	S	A	A	A
デリーニョ	BRA	3400	E	D	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E	C	C	C	D	E	E	E	D	E	D	D
テンディーニョ	SPA	26600	C	B	B	A	B	S	S	C	B	C	D	C	C	C	C	A	S	B	C	B	A	C	S	B	S	C	A	S
渡會 庸一	鳥取	8300	C	B	C	B	B	D	C	B	C	C	B	C	C	C	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E
トゥエンマ	NEP	3500	D	D	D	D	E	D	D	D	D	E	E	E	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	D	D	C	D	D
東島 雅之	青森	19800	B	B	S	C	C	B	B	C	D	C	D	D	D	D	B	C	A	B	A	B	S	C	D	D	C	C	B	D
東瀬 清隆	神奈川	4500	D	C	D	E	C	D	A	D	E	E	E	E	D	A	D	E	E	E	E	D	B	E	E	D	D	D	D	A
トービル	ENG	9800	C	C	B	C	B	B	C	E	E	E	D	E	D	E	B	A	A	C	A	C	D	C	C	C	B	D	C	D
ドドレロ	VEN	7800	D	D	D	D	E	E	D	D	C	D	D	E	D	D	D	B	C	C	D	D	C	C	C	B	C	B	C	A
トドロフ	BUL	18200	E	D	E	D	C	D	C	E	E	E	C	C	C	D	B	S	A	C	B	A	B	B	S	A	C	B	A	B
トニー ロー	HKG	5900	E	D	E	D	D	D	D	E	D	E	E	D	C	C	E	C	E	E	E	C	B	D	C	E	E	E	D	B
ドネン	HOL	10400	E	E	D	E	E	C	C	E	E	D	D	E	E	D	D	C	D	D	C	C	B	B	A	A	A	S	A	S
富城 靖	和歌山	17200	C	A	A	C	S	C	D	B	C	A	A	S	B	A	E	D	D	D	C	B	B	D	D	D	D	C	D	C
ドニテリ	FRA	16100	D	D	B	B	D	B	C	D	D	C	B	D	C	C	C	B	A	A	C	B	S	D	D	C	B	D	B	A
トラッチ	POL	5600	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E	D	E	E	C	C	C	C	B	B	C	E	E	E	E	E	D	D
トリリーニ	ITA	15200	B	D	C	B	E	B	C	D	E	B	D	E	C	D	A	S	A	A	A	A	S	S	A	S	A	B	A	A
トループ	ENG	17900	C	C	C	C	C	B	A	B	C	B	C	C	C	B	A	A	B	A	S	B	A	A	A	A	A	S	A	B
ナイレン	HOL	26600	B	B	D	B	D	C	D	D	C	B	D	D	B	B	A	A	A	A	B	S	A	A	A	B	A	S	S	B
中尾 和長	京都	7500	D	D	D	B	C	C	C	D	D	D	B	B	C	B	D	E	E	D	E	D	E	E	D	E	D	D	E	E

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
仲勝 祐介	廣島	17500	D	A	D	D	C	C	B	B	B	C	C	C	C	A	B	A	C	D	D	C	C	C	B	C	D	C	C	A
中重 龍也	島根	12400	B	B	C	C	D	S	C	C	C	B	C	B	A	C	D	D	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E
ナザル	ECU	8900	E	E	E	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D	E	E	D	D	B	C	A	B	S	A	B	A	S
成場 潤一	和歌山	3600	D	E	D	E	C	B	C	D	E	D	D	B	C	E	D	E	D	D	E	E	D	E	D	D	E	E	D	E
二色 明彦	岡山	1300	E	E	D	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E
西谷 貫介	青森	5100	C	D	D	D	D	C	D	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E
西出 雅人	秋田	8500	B	B	B	B	D	C	B	E	D	D	C	E	D	E	E	E	E	C	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E
西見 雄一郎	福島	16300	B	D	D	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	B	B	D	C	B	D	C	B	C	B	C	D	D	C
仁多見 大	愛知	19400	S	S	A	A	A	S	S	D	D	C	D	C	B	B	C	C	B	C	C	B	C	E	E	E	E	E	E	E
根岸 基夫	和歌山	2100	E	E	E	D	E	D	D	E	E	D	D	D	E	E	E	D	E	D	D	D	E	E	E	E	D	E	D	E
ネミック	ROM	8800	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	C	D	D	D	D	D	B	D	C	D	D	E	E	C
野口 昭典	沖縄	20300	S	A	S	S	A	S	S	B	A	A	B	S	S	S	D	D	C	D	B	B	B	D	C	D	D	D	D	D
野々垣 勝大	沖縄	28400	B	A	S	S	S	S	A	A	A	S	S	S	S	S	B	C	B	B	B	A	C	B	B	A	B	A	A	B
野森 保孝	熊本	11400	C	C	C	C	D	C	C	C	C	D	D	C	D	D	B	C	C	B	C	C	D	E	E	E	D	E	E	E
信原 健	千葉	12000	S	S	E	E	E	E	A	A	S	E	E	E	D	C	A	A	D	E	E	E	D	B	B	E	E	E	D	E
ハーゲル	GER	32200	C	B	S	B	C	D	B	B	C	S	B	D	C	B	B	A	S	A	A	A	S	B	A	S	A	A	D	B
バーター	HOL	6500	D	E	E	E	E	E	C	E	E	D	E	D	E	D	B	D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	D	E	E
バーナ	ITA	9700	A	D	B	D	C	B	A	E	D	E	E	D	E	E	A	D	A	A	B	D	A	D	D	D	D	D	D	D
バーマー	ENG	1600	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	D	E	C	C	E	E	E	D	D	D	D	E	E	E	E	E
バーメルツ	GER	25000	B	B	A	B	B	C	C	D	D	D	E	D	D	D	S	S	A	S	A	A	A	S	S	B	S	S	A	A
バイベル	AUS	14000	B	C	B	D	D	D	C	E	E	E	E	D	E	E	S	A	A	A	B	A	S	B	A	A	S	E	E	B
バグダザレフ	UZU	2300	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	C	C	E	C	B	E	E	E	E	D	B	B
バシェンコ	BRA	4200	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	C	D	D	C	C	E	E	D	C	E	D	D
橋爪 雄志	愛媛	9400	C	A	D	B	B	D	C	B	B	D	B	C	C	C	E	D	E	E	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E
秦 新大	奈良	16500	B	A	B	A	A	C	D	A	A	S	A	A	B	A	E	D	D	D	D	S	B	D	D	D	D	D	D	D
畠田 義信	佐賀	15200	B	D	C	D	C	D	D	A	S	A	A	A	A	S	E	D	D	E	E	E	E	D	D	C	D	D	C	C
バックリー	ENG	17200	C	D	C	C	C	B	C	C	C	B	D	C	C	D	B	A	B	A	S	A	S	A	B	A	A	S	A	A
バヌビゼ	ZAM	1700	E	E	E	D	E	E	D	E	D	E	D	E	E	D	E	D	D	E	C	E	D	E	B	D	E	E	C	E
バハメシュ	ZIM	1600	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	D	D	E	E	D	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	D	E	E
濱田 健人	奄美諸島	18800	A	C	B	B	A	S	S	C	B	B	C	B	B	B	D	D	D	D	D	B	B	D	C	D	D	D	D	D
葉室 洋介	長崎	13200	C	C	D	C	C	B	C	D	D	C	C	B	C	D	C	D	B	D	C	C	C	E	C	C	E	E	C	D
バランジュ	FRA	11000	E	E	E	E	D	E	E	D	E	D	E	E	E	E	D	D	S	E	A	B	C	C	D	B	C	S	C	D
バランタ	COL	22300	D	C	C	D	C	B	C	B	C	D	C	B	C	D	A	A	S	A	B	C	S	S	A	B	A	C	B	C

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK 新人	日本DF 新人	日本MF 新人	日本FW 新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK 新人	外國DF 新人	外國MF 新人	外國FW 新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
ハリン	HOL	16500	B	B	D	C	B	D	D	B	C	C	B	B	C	C	A	S	A	S	S	B	S	C	C	B	B	C	D	C
バルエーソ	PAR	14400	B	D	D	C	B	C	C	C	D	E	E	E	E	C	A	S	D	A	S	A	A	C	D	C	C	B	C	C
春名 俊章	岩手	7000	C	C	C	B	D	D	B	E	E	D	C	E	D	E	E	E	E	C	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E
バルバイ	ARG	15700	B	C	C	C	C	D	B	B	C	C	C	C	D	B	B	C	D	C	C	C	C	B	C	C	B	C	D	C
バレイニ	ARG	24100	A	S	A	C	C	C	C	A	A	B	B	A	A	A	S	B	A	B	A	A	S	A	B	B	S	B	A	S
バレク	FRA	15500	C	C	D	C	C	B	D	C	C	C	B	D	D	C	S	B	B	A	C	C	A	B	C	C	D	D	C	C
バンデカイエ	BEG	15000	D	D	D	C	B	C	D	E	E	E	E	E	D	E	B	A	B	B	B	B	A	C	D	C	C	C	D	B
ビアーノ	ITA	11200	B	D	A	D	D	D	D	D	D	E	E	D	D	D	S	C	D	D	C	B	A	A	B	D	D	B	B	C
日笠 克志	宮崎	16400	D	D	B	C	S	A	A	B	B	B	B	A	B	A	B	C	D	C	C	C	A	C	B	C	D	D	B	S
ピネニャ	BOL	3300	E	E	E	E	E	D	E	C	E	E	E	E	D	E	C	D	D	C	C	C	B	D	E	E	E	E	E	E
ピノック	ENG	24800	B	B	B	C	C	D	D	D	B	B	C	C	C	B	A	A	B	A	C	B	A	A	A	B	A	B	D	B
日比板 治	東京	16800	D	A	S	B	S	S	A	B	A	A	A	B	A	A	D	D	D	C	E	C	B	D	E	C	D	E	D	C
ビリニ	CRO	6400	D	D	D	D	E	E	B	E	E	E	E	E	D	D	D	D	C	C	C	C	C	D	D	E	D	E	D	D
ピレー	BRA	15800	D	C	C	C	C	C	A	D	C	C	C	D	C	C	C	A	A	S	S	A	S	S	A	S	S	A	S	S
ピンチクリフ	ENG	21000	A	A	A	A	A	B	S	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	S	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A
ファハブ	SAU	5900	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	E	E	D	E	D	E	C	E	C	B	A	C	D	C	D	D	D	D
ファブリアーニ	ARG	6200	D	D	E	C	D	D	C	D	D	E	E	D	D	E	C	B	E	B	D	D	A	B	C	D	B	E	C	A
ファルドーサ		6900	E	E	E	E	C	E	C	E	E	E	D	E	D	B	B	B	B	C	D	B	C	D	D	B	B	D	D	D
ファンハート	COL	16500	D	D	D	B	C	D	D	B	C	C	A	B	C	D	B	B	A	S	B	A	B	D	D	B	A	C	D	B
フィクス	GER	21500	B	D	B	C	B	D	D	C	D	B	C	B	B	D	B	B	A	S	S	A	A	A	B	A	B	A	A	A
フーカス	HOL	18300	B	C	D	C	B	D	C	D	E	E	E	D	D	D	S	B	B	B	A	C	A	S	B	A	A	A	B	S
フォートン	ENG	8200	B	A	D	D	D	B	B	D	E	E	D	E	D	D	A	D	D	A	B	A	A	D	E	D	D	E	E	D
フォングラン	HOL	5900	E	E	E	E	E	E	C	E	E	D	E	E	E	S	C	C	D	C	D	D	C	E	E	E	E	E	E	E
福本 賢治	山口	21900	A	A	S	S	S	B	D	D	B	C	C	B	A	C	D	A	B	D	C	B	B	E	D	E	E	E	E	E
福盛 和司	大阪	1800	E	E	E	E	E	D	D	E	E	D	D	D	E	E	E	D	E	D	D	D	E	E	E	E	E	E	D	E
福良 賢治	埼玉	14000	S	A	S	A	B	D	S	C	B	C	D	D	B	C	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
藤嶋 幸三	和歌山	12300	C	B	A	B	B	B	A	D	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	D	C	D	D	C	D	D	D	C
伏島 光久	新潟	11000	E	S	S	D	E	D	A	E	S	S	E	E	E	E	E	A	S	D	E	E	E	E	B	B	E	E	E	D
フスター	GER	11400	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	E	E	D	E	C	B	C	B	D	B	D	C	D	C	C	C	D	D
船本 幸喜	長崎	17900	D	A	S	B	S	S	A	B	A	A	S	B	A	A	D	D	C	B	E	C	B	D	E	D	C	D	D	C
舟山 俊秀	兵庫	1300	D	D	D	E	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
フパテイ	KYR	3300	D	C	C	E	D	E	C	E	D	E	E	D	E	D	E	C	C	B	E	D	C	E	D	D	D	E	D	D
ブラーヴァ	BRA	27200	C	C	D	B	B	D	C	S	A	A	A	B	S	S	S	A	A	A	A	S	A	A	S	S	B	A	A	A



球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
ブラストン	IRE	10000	B	D	D	E	E	E	E	A	E	E	E	E	E	E	S	D	C	C	C	B	C	B	C	C	B	C	D	B
プラッゲ	GER	31500	C	D	D	B	C	D	D	B	C	C	C	D	C	D	B	B	A	B	A	A	A	C	C	C	C	C	D	B
プラト	HOL	20600	D	B	B	B	C	D	C	B	C	C	B	C	B	A	A	B	S	S	C	B	A	A	C	A	A	B	B	S
フリードマン	ISR	4100	E	D	E	D	E	E	D	E	D	E	E	E	E	E	C	C	C	C	E	C	C	D	E	E	D	E	E	E
フリオイス	HOL	19900	B	D	B	B	C	D	C	B	C	C	B	C	B	C	B	S	S	B	C	S	S	D	B	B	A	S	S	A
ブルナポ	LIB	2600	E	E	D	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D	E	D	D	E	E	E	E
ブルニカ	ROM	10000	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	D	E	E	A	C	B	D	C	E	E	S	D	D	D	C	E	E	B
プルネル	FRA	22000	C	S	A	S	C	B	D	B	S	B	A	C	B	C	D	A	A	A	C	C	D	B	D	D	C	B	C	D
フレジアーニ	COL	7200	D	D	D	E	E	D	C	E	E	D	E	E	D	C	D	D	C	D	D	C	C	C	D	B	C	E	C	C
プロツィネ	ARG	11200	B	C	B	A	B	C	A	E	E	D	D	D	D	A	C	B	A	S	D	D	B	C	D	D	C	D	C	B
ベザリ	ITA	11300	C	B	E	B	B	B	B	E	D	E	E	E	E	D	S	A	A	A	B	B	B	C	D	C	B	E	D	C
ベッカデー	USA	3300	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	D	E	E	D	C	B	D	D	E	B	D	E	E	E	D	E	E
ペッツォ	ITA	3600	D	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	C	D	B	D	C	D	C	D	E	D	D	E	E	E
ベディエフ	TAJ	6100	E	E	E	E	E	C	B	E	D	D	E	D	E	E	E	E	E	B	B	C	D	E	E	E	C	B	B	B
ベネッツュ	TAJ	7500	E	E	E	E	E	C	A	E	E	E	E	D	E	D	E	E	A	D	A	C	B	E	E	B	D	B	B	A
ベホバル	SLV	11600	B	C	B	C	B	B	E	E	D	E	E	D	D	D	C	B	B	C	C	B	D	D	C	C	D	D	C	C
ベルッチ	ITA	18900	D	D	B	B	D	D	B	B	D	D	C	C	E	B	D	B	A	A	B	S	B	D	A	S	S	A	S	A
ベルト	GER	9700	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	D	E	D	E	D	C	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	A	A
ベルトロン	ARG	23200	A	A	A	A	C	C	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	S	S	A	A	A	A	B	A	S
ベルハ	BOL	4100	D	E	E	E	E	D	D	C	D	E	E	E	D	E	C	C	C	C	D	C	B	D	D	E	E	E	E	D
ベルマイヤー	GER	14400	E	C	C	E	E	E	E	D	B	B	D	C	C	C	B	S	S	A	A	B	A	B	B	S	A	A	C	B
ベルメンタ	POR	17700	D	D	C	C	D	D	B	E	E	E	E	E	E	D	S	A	S	A	B	A	B	S	A	A	A	A	B	A
ヘルモルナー	DEN	15500	B	C	B	C	C	C	B	E	E	E	E	E	A	A	S	B	A	A	E	A	S	C	C	C	C	C	C	C
ペレアン	COL	6000	E	D	D	E	E	E	B	E	E	E	E	E	E	C	D	D	B	C	D	D	B	C	E	B	C	E	C	C
ペローニオ	ARG	3400	D	D	D	E	E	E	D	D	D	D	C	D	E	E	D	D	C	E	E	C	C	D	D	D	E	E	E	E
ヘンケン	GER	7500	E	D	E	D	D	E	D	D	E	E	E	E	E	D	A	C	C	B	C	B	A	B	C	D	A	D	C	A
ホイジン	HOL	9200	E	E	D	E	E	C	C	E	E	E	D	E	E	D	C	B	D	D	C	C	D	B	B	S	A	S	A	A
ボイドリー	SCO	16400	B	D	D	B	C	D	B	E	E	D	D	C	C	B	E	E	E	B	C	D	B	C	C	B	C	C	D	B
坊西 智弘	岡山	13200	C	C	D	C	B	B	C	D	B	C	C	C	A	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
坊野 知久	青森	14600	A	C	B	C	B	S	C	C	B	D	C	A	A	D	D	E	E	D	D	D	E	D	D	D	D	D	C	D
千場 出己	滋賀	1500	E	D	C	C	C	C	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	D	E	E	E	E
ボデフ	ASR	5500	E	E	D	E	E	B	B	E	D	E	D	E	E	E	C	A	A	C	C	B	C	B	B	A	C	C	C	D
ボノミ	ITA	20500	A	S	B	D	D	A	A	A	A	A	C	D	A	B	A	A	A	S	S	A	S	B	S	S	A	B	A	A

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
ボノレト	POL	7800	D	D	E	E	E	D	D	D	D	E	E	D	E	E	B	B	C	C	C	C	C	D	E	E	E	E	D	D
堀川 志郎	岐阜	17500	B	D	D	S	A	A	A	B	B	C	B	D	C	B	B	D	D	A	A	B	S	C	B	C	C	C	B	C
ボルジェス	BRA	10800	E	E	E	D	D	A	S	E	E	D	D	D	E	B	D	C	C	C	B	C	A	C	C	B	B	C	D	A
ボルトラー	GER	10800	D	D	E	E	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	B	A	B	A	C	C	C	C	A	D	A	D	C	C
ホルネバー	GER	6800	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	C	C	B	D	C	B	C	C	C	D	B	D	C	C
ボルマン	HOL	2000	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	D	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E
ボレリーニ	HOL	10800	C	D	S	A	B	D	A	E	E	E	E	D	D	S	C	C	S	A	D	D	A	C	D	D	D	D	C	A
ボンゴ	SPA	9000	C	C	B	B	B	C	B	E	D	E	E	E	E	E	D	D	B	B	C	D	C	E	E	D	D	D	D	D
マータイセ	HOL	2500	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	C	B	D	E	E	C	E	E	E	D	E	E	E
マービンス	JAM	2900	D	E	D	D	E	D	D	D	D	E	D	D	D	D	B	C	D	B	D	D	B	E	E	E	D	E	E	D
槙谷 幹雄	徳島	6400	E	E	B	C	C	E	D	D	B	B	C	D	D	B	E	E	E	E	D	E	E	D	D	E	D	D	E	E
マクアリック	NID	6200	D	D	E	D	D	D	D	D	E	E	E	D	E	E	D	D	D	D	D	D	C	B	B	D	C	C	A	A
マクダニエル	USA	14200	C	B	D	B	D	E	A	B	C	E	E	E	E	D	S	A	S	A	B	B	A	C	C	C	C	D	B	C
マクルーニー	USA	4500	D	D	E	E	E	E	D	D	E	E	D	D	E	D	B	D	D	C	D	D	C	D	E	E	D	D	D	D
増淵 久	宮崎	6200	C	D	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	E	E	E	E
町屋 重久	山形	7400	E	E	E	E	A	B	A	D	D	E	E	C	C	D	E	D	E	E	C	D	B	E	E	D	E	D	D	C
松尾 克弘	岐阜	10400	C	B	C	C	C	C	D	C	C	D	C	C	C	B	D	E	E	E	D	E	E	E	D	E	D	D	E	D
マッシモ	ITA	22300	C	D	C	C	D	D	C	E	E	D	D	D	D	E	A	A	B	A	B	B	A	S	B	A	S	A	S	A
マト	FRA	24500	D	B	B	D	D	A	S	B	A	A	A	S	A	S	B	S	S	S	A	B	S	B	A	A	A	S	A	S
間中 篤則	和歌山	2500	C	E	C	E	E	B	C	E	D	D	E	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
マニージャ	SPA	11700	E	E	D	D	D	E	D	D	D	C	C	D	D	B	D	B	C	C	C	C	C	S	A	S	A	S	S	S
マハジ	IRQ	4600	D	E	D	D	E	D	D	E	E	D	D	D	E	E	C	B	C	C	C	C	C	C	B	C	C	D	D	D
マミレフ	KAZ	2800	D	E	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	D	D	E	E	E	E	E	D	D	A	A	A	A	E	E	D
マライアン	IND	2000	D	E	E	D	E	D	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	D	E	E	C	C	D	D	C	C	C	C	B
マルサイス	BRA	22500	A	A	A	A	S	B	A	C	C	C	C	C	C	B	A	A	B	A	A	S	S	A	A	B	A	B	A	A
マルジェス	SPA	5200	D	D	E	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E	E	D	B	D	D	C	C	D	D	C	E	D	D	A
マルティネロ	ITA	10400	D	B	C	B	E	C	D	D	E	E	D	D	D	E	A	D	C	C	C	A	B	A	D	C	C	B	A	A
マルベリーノ	ITA	16000	C	B	A	B	D	D	A	D	E	B	D	D	C	B	A	A	S	A	A	A	S	A	S	B	S	B	D	B
滿壽 就	青森	12500	B	B	C	C	D	C	B	C	C	D	D	C	D	D	A	B	B	A	C	C	B	E	E	E	D	E	E	E
水島 和雄	福岡	3500	D	E	D	E	D	E	A	D	E	D	E	D	B	D	E	D	E	D	D	D	E	D	E	E	E	E	D	D
源 隆史	伊豆諸島	11300	D	C	B	B	B	D	C	B	C	D	D	B	D	D	D	D	D	B	B	D	C	D	D	D	B	B	D	D
宮國 孝一	岐阜	9200	D	A	D	C	A	C	B	C	B	C	D	D	D	C	E	C	D	D	D	D	E	D	E	D	E	E	D	E
宮出 雅秀	山口	5300	E	E	D	B	C	E	C	E	C	B	C	D	C	C	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
宮本 徳次郎	東京	21000	A	S	A	S	A	B	C	S	S	S	S	C	D	C	D	D	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	D
ムスクーリ	CIL	1600	E	E	E	E	D	D	E	E	E	D	D	E	E	E	C	D	C	B	B	B	B	E	D	E	E	E	D	D
ムレレカ	SAF	5200	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	E	D	A	A	S	A	S	B	B
ムワルシャ	ZIM	2200	E	D	D	D	E	D	D	E	D	D	D	D	D	D	D	E	E	D	E	D	D	E	E	D	E	D	E	D
メトリ	FRA	8900	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	A	D	E	D	C	D	D	D	D	D	B	D	D
メニデフ	BUL	16800	E	D	D	D	C	D	D	E	E	E	C	C	C	D	C	B	A	D	C	B	A	B	B	A	C	B	C	C
メリガー	SWI	4500	E	D	E	E	E	B	E	E	E	E	E	E	E	E	C	C	C	D	B	C	C	D	E	E	E	E	E	E
メリジ	ITA	8800	D	D	E	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	D	S	A	C	B	C	B	S	C	D	C	C	C	D	C
持丸 和也	石川	9200	E	D	S	E	E	E	E	D	E	B	D	D	E	E	E	E	B	E	E	E	E	D	E	B	D	E	E	E
元池 久樹	京都	12000	C	C	S	B	C	C	B	C	C	S	D	C	C	C	C	D	A	C	B	C	C	C	B	A	D	C	C	C
森笠 康太	廣島	6400	D	D	B	D	C	E	C	D	B	C	B	D	S	B	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	D
守田 小五郎	山形	17400	C	C	B	C	B	A	A	A	S	B	A	S	S	B	C	D	C	D	D	D	C	D	D	D	D	D	D	D
モルダニ	IRN	2100	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	B	E	C	C	E	E	E	C	D	B	D
モンシーニ	ARG	8500	E	D	D	D	D	D	D	E	D	E	E	E	D	E	C	B	B	B	D	C	A	C	B	B	B	D	B	A
モンディニオ	ITA	4200	D	D	D	E	E	D	D	E	E	D	D	D	E	D	D	B	D	D	C	D	C	D	D	D	D	D	D	D
ヤーリン	ISR	6200	D	D	D	E	E	E	D	E	D	E	E	E	E	E	C	B	C	D	E	D	C	D	D	D	E	E	E	E
ヤグディン	KAZ	3900	D	E	E	E	E	E	D	D	D	D	E	E	D	D	D	E	E	E	E	D	D	A	A	A	A	E	E	D
屋代 淳一	栖木	26000	S	A	S	S	A	S	B	B	A	A	B	B	A	C	A	A	B	A	A	B	C	D	C	C	B	D	B	C
矢藤 昌明	千葉	21000	D	D	C	C	C	D	C	S	B	A	S	S	B	A	C	C	C	C	C	D	B	A	A	A	A	A	S	A
ヤヌス	CZH	6200	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	D	E	E	S	D	C	D	C	C	D	B	C	D	D	E	E	C	A
ヤハボイ	KYR	6700	E	D	D	E	E	E	D	D	D	C	C	D	D	D	E	D	D	D	E	D	D	D	C	B	C	D	D	C
山岸 聰	徳島	1500	D	D	D	E	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
八町 真人	大阪	2200	C	E	E	C	E	B	C	E	E	E	D	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
ヤン シェンラン	CHI	3200	E	D	E	D	E	E	D	E	D	E	E	E	D	D	D	D	D	D	E	D	C	E	E	E	D	E	E	D
ヤング	USA	15200	B	B	C	A	D	D	A	D	D	C	B	C	D	D	A	A	S	S	B	B	S	D	D	B	B	D	B	A
湯木 篤則	長野	14100	C	B	B	D	B	S	C	C	B	C	C	B	B	C	D	D	D	E	E	D	D	D	D	D	D	D	D	E
ユン ドファン	KOR	2400	E	D	E	E	E	D	E	D	E	D	E	E	D	E	D	E	D	C	E	C	B	E	E	C	C	E	D	B
余呉田 舜	長崎	6200	B	D	C	B	D	C	D	B	C	C	C	C	B	C	E	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	D
横谷 裕	伊豆諸島	8800	E	D	E	S	E	E	C	D	E	E	S	D	E	E	E	E	D	A	E	E	E	D	E	D	B	E	E	E
吉岡 稔	福島	13100	B	C	C	C	B	B	C	C	B	D	C	C	C	D	D	E	E	D	E	D	E	D	D	D	D	D	D	D
吉越 幹也	兵庫	16000	C	S	D	B	S	A	D	A	A	C	C	C	B	A	D	D	C	D	D	C	D	C	A	B	B	B	B	B
吉竹 信次	三重	7200	D	C	D	D	C	A	B	C	C	D	B	B	B	A	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E
吉野 英樹	静岡	15000	D	D	B	A	B	D	D	D	D	A	A	C	D	B	D	D	A	A	D	D	C	D	D	B	B	D	D	D

球探名	出身地	年薪	日本GK	日本DF	日本MF	日本FW	日本隊長	日本各位置球員	尋找日本球員量	日本GK新人	日本DF新人	日本MF新人	日本FW新人	日本隊長新人	日本各位置球員新人	尋找日本新人量	外國GK	外國DF	外國MF	外國FW	外國隊長	外國各位置球員	尋找外國球員量	外國GK新人	外國DF新人	外國MF新人	外國FW新人	外國隊長新人	外國各位置球員新人	尋找外國新人量
吉見 達郎	佐賀	14200	B	A	A	A	D	C	A	D	B	B	A	C	B	D	E	D	D	B	E	D	C	D	C	E	E	B	D	B
米村 充	伊豆諸島	6400	D	E	E	E	E	D	C	A	D	C	D	D	C	D	E	E	E	E	D	D	E	B	C	B	C	D	D	C
ライヒャルト	GER	24600	B	C	B	B	B	C	C	D	E	E	E	D	D	E	A	A	A	A	A	A	B	A	S	B	S	S	A	A
ラガスーナ	COS	1200	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E
ラシーダ	CIL	2300	E	E	E	E	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E	D	C	C	B	B	B	B	E	D	D	E	E	D	D
ラタム	MOR	4400	D	D	E	E	E	D	D	E	D	E	D	D	D	D	D	D	E	E	D	D	D	B	B	E	E	D	D	D
ラディン	COL	14000	E	E	D	E	D	E	D	E	E	E	E	D	D	E	D	B	C	B	C	C	C	B	C	C	C	C	B	D
ラバルテ	ECU	9800	D	D	D	D	E	E	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	D	D	B	B	B	B	A	S	B	A	S
ラフィン	SPA	20800	C	B	C	C	C	C	C	B	B	B	C	B	D	C	B	A	S	S	A	A	A	A	A	A	A	A	B	S
ランスカット	ASR	9200	E	E	D	D	E	D	D	E	D	E	E	E	E	E	A	D	B	A	D	B	A	D	D	B	A	C	B	A
リー ランタイ	KOR	9800	D	C	C	B	E	C	C	E	E	E	E	D	D	C	D	D	D	C	C	C	D	C	D	D	D	C	C	D
リー レオン	MAO	6200	D	D	E	D	D	D	D	D	E	D	D	E	E	E	D	D	D	C	D	D	D	D	E	D	D	D	D	E
リゲイロ	POR	9400	D	D	D	E	E	D	D	D	E	D	E	E	D	D	C	C	D	D	E	D	C	D	D	E	E	E	D	C
リッゾレッリ	ITA	24100	B	D	A	B	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	A	A	S	B	B	B	A	A	B	S	A	A	S	S
リバッセ	PAR	15700	D	D	C	A	B	C	B	B	D	D	D	E	D	C	B	B	A	A	S	A	S	D	D	C	B	B	C	B
リムダ	LIB	4300	E	D	D	D	E	D	D	D	D	D	E	E	D	D	E	E	E	D	E	D	D	E	D	D	D	E	D	D
リン ケイ	CHI	1800	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E	D	D	D	E	D	D	E	D	C	E	E	E	D	E	E	D
ルイス	MEX	2800	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	D	E	D	D	E	B	D	D	E	D	B	E	D	C	C	E	C	A
ルーチェ	OMN	6600	E	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	A	D	A	B	E	E	E	C	D	B	B
ルシリュー	FRA	20000	S	C	B	S	C	C	B	A	B	B	S	D	C	B	A	D	C	S	C	C	C	A	D	D	D	C	D	C
ルフィオン	FRA	12000	E	E	E	D	E	C	D	E	E	E	E	E	D	D	A	C	B	C	A	C	B	A	C	C	C	S	C	C
ルングベリー	SWE	12100	D	D	B	D	E	C	D	E	E	E	D	E	E	D	D	B	D	C	C	B	C	D	D	C	C	D	D	D
レーンドルフ	GER	12200	D	E	E	E	D	E	D	D	D	D	E	D	D	D	A	C	D	B	D	B	B	B	D	C	C	C	D	B
レクランド	NOR	13000	E	D	D	E	E	D	E	D	D	E	E	E	E	D	A	B	S	S	C	C	B	B	C	C	C	C	C	D
レコノビッチ	YUG	11300	B	D	C	C	D	C	C	B	D	D	D	C	D	C	C	C	S	A	C	S	A	C	C	C	C	C	C	C
レシアス	ELS	1100	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E
ローザベルヘル	HOL	17400	C	C	D	C	B	B	D	E	E	E	E	D	D	E	B	A	B	B	A	B	A	B	B	A	S	A	S	A
ローマン	MAL	6800	D	E	E	E	E	D	D	D	C	C	A	D	B	A	E	E	E	E	D	E	C	D	D	B	A	B	B	A
ロビン	ENG	9200	D	D	D	B	B	B	A	E	E	E	D	E	D	E	D	A	A	C	A	C	D	D	C	C	B	D	C	A
ロマニーニ	ITA	12600	D	E	B	B	D	B	A	E	E	D	B	E	E	D	D	D	S	S	B	B	S	C	D	B	A	D	D	B
ロレンス	ARG	5100	D	C	E	E	D	E	B	D	E	E	E	D	E	E	C	B	E	C	E	D	B	C	B	E	D	E	C	C
ワナチャーク	TAI	4200	E	D	D	D	D	D	D	C	C	D	C	C	D	B	E	D	B	D	E	D	C	E	E	D	E	D	D	E
ワレロウ	TUK	2400	D	E	D	D	E	E	D	D	D	E	E	D	E	E	D	B	C	D	D	E	C	B	D	C	D	C	E	C

留學及海外集訓效果

下表為留學及海外集訓的效果，而各位讀者可以作參考之用，而不同符號分別代表不同的能力影響，分別是「●」代表「顯著上昇」、「◎」代

國家	球隊名稱（日文）	球隊名稱（中或英文）	性質	建議留學時間	攻擊意欲	防守意欲	射門	踢球準確度	盤球	停球	持球力	頭鎚	鏟截	攔截傳球	定點球組織	定點球準確度	GK技術	出迎	腳力	反應	體力	競爭力	走力	射手
喀麥隆	ヤウンデFC	也雲迪	界限突破	標準	◎	▼	◎	–	◎	○	◎	◎	–	–	–	–	◎	–	●	●	●	●	●	●
尼日利亞	ラゴスFC	拉哥斯	界限突破	標準	◎	▼	●	–	◎	○	◎	●	–	–	–	–	–	–	●	●	●	●	●	◎
南非	ヨハネスバーグFC	約翰尼斯堡	界限突破	標準	◎	▼	◎	–	◎	○	◎	●	–	–	–	–	–	–	●	◎	●	●	●	–
意大利	トリノFC	祖雲達斯	實際能力	長時間	▽	◎	–	◎	–	–	–	–	●	●	●	◎	●	–	–	–	–	–	–	–
意大利	ミラノFC	米蘭	實際能力	長時間	◎	◎	–	◎	–	–	–	–	●	●	●	–	●	–	–	–	–	–	–	–
意大利	ローマFC	羅馬	實際能力	長時間	◎	◎	–	◎	○	○	–	–	●	●	●	–	●	–	–	–	–	–	–	–
意大利	ラツィオFC	拉素	實際能力	標準	◎	–	–	●	–	–	–	–	●	●	●	–	◎	○	–	–	–	–	–	–
英格蘭	マンチェスターFC	曼聯	實際能力	長時間	●	▽	◎	◎	–	–	◎	–	◎	–	●	◎	◎	◎	◎	–	◎	◎	–	●
英格蘭	ロンドンFC	阿仙奴	實際能力	長時間	●	▽	◎	◎	–	–	◎	–	◎	–	●	◎	◎	◎	◎	–	◎	◎	–	●
英格蘭	リバプールFC	利物浦	實際能力	標準	○	–	◎	◎	–	–	◎	–	○	○	●	◎	○	–	○	–	◎	◎	–	–
英格蘭	スタンフォードFC	車路士	實際能力	標準	▽	◎	–	◎	–	–	◎	–	◎	◎	◎	◎	◎	–	–	–	◎	◎	–	–
荷蘭	アムステルダムFC	阿積士	實際能力	長時間	●	▽	◎	●	–	–	○	○	◎	–	●	◎	–	–	○	–	–	–	–	–
荷蘭	アイントフォーフェンFC	PSV	實際能力	標準	◎	–	◎	●	–	–	○	○	◎	–	◎	◎	–	–	○	–	–	–	–	–
荷蘭	ロッテルダムFC	飛燕諾	實際能力	短時間	○	–	○	●	–	–	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	–	○	–	–	–	–	–
克羅地亞	ザグレブFC	薩格勒布	平均	標準	▽	◎	○	●	–	–	○	–	◎	–	◎	●	○	○	–	–	–	▼	–	○
蘇格蘭	グラスゴーFC	格拉斯哥流浪	平均	標準	◎	◎	–	–	–	–	–	–	◎	◎	–	–	–	–	–	–	–	◎	–	▽
西班牙	マドリードFC	皇家馬德里	實際能力	長時間	●	▼	●	◎	–	–	◎	–	–	–	●	◎	–	●	–	–	◎	◎	–	–
西班牙	バルセロナFC	巴塞隆拿	實際能力	長時間	●	▽	●	◎	–	–	◎	–	–	–	●	◎	–	●	–	–	◎	◎	–	–
西班牙	バレンシアFC	華倫西亞	實際能力	標準	◎	▽	◎	○	–	–	◎	–	–	–	◎	◎	–	◎	–	–	◎	○	–	–
西班牙	バリャドリードFC	華拉度列	界限突破	短時間	◎	–	◎	○	–	–	○	–	–	–	●	◎	–	◎	–	–	◎	◎	–	○
捷克	プラハFC	波拉哈	平均	短時間	▽	●	–	○	–	–	–	○	●	◎	◎	–	–	–	–	–	–	◎	–	–
丹麥	コペンハーゲンFC	哥本哈根	平均	短時間	◎	◎	–	◎	–	–	◎	–	◎	◎	–	–	●	–	–	–	–	◎	–	–
德國	ドルトムントFC	多蒙特	實際能力	長時間	–	●	–	◎	–	–	–	●	●	●	–	◎	◎	–	●	–	●	●	–	–
德國	ミュンヘンFC	拜仁慕尼黑	實際能力	長時間	–	●	–	◎	–	–	–	●	●	●	–	◎	●	–	◎	–	●	●	–	–
德國	ブレーメンFC	雲達不來梅	平均	長時間	–	◎	–	○	–	–	–	◎	●	◎	–	◎	◎	–	◎	–	●	◎	–	–
挪威	オスロFC	奧斯陸	平均	短時間	–	◎	–	–	–	–	–	●	○	◎	–	○	–	–	–	–	–	●	–	–
匈牙利	ブタペストFC	布達佩斯	平均	標準	–	◎	–	–	–	–	–	◎	●	–	◎	–	–	–	–	–	–	◎	–	–
法國	パリFC	巴黎聖日耳門	實際能力	標準	○	○	▽	●	–	–	●	–	–	●	●	●	–	–	–	–	–	–	–	–
法國	モナコFC	摩洛哥	平均	標準	○	○	▽	●	–	–	◎	–	–	◎	●	◎	–	–	–	–	–	–	–	–
法國	マルセイユFC	馬賽	實際能力	標準	○	○	▽	●	–	–	●	–	–	●	●	◎	–	–	–	–	–	–	–	–
保加利亞	ソフィアFC	索菲亞	平均	標準	▽	○	●	◎	–	–	–	–	◎	◎	◎	◎	–	–	–	–	–	◎	–	●
葡萄牙	ポルトFC	波圖	平均	標準	◎	▽	◎	●	◎	◎	◎	–	○	○	–	◎	–	–	–	–	–	◎	–	◎
葡萄牙	リスボンFC	里斯本	平均	短時間	○	–	○	◎	◎	○	◎	–	◎	◎	–	–	○	–	–	–	–	◎	–	○
葡萄牙	コインブラFC	岡波拉	實際能力	短時間	○	–	○	◎	○	○	○	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	◎	–	–
南斯拉夫	ベオグラードFC	布拉格斯巴達	平均	短時間	◎	–	◎	◎	–	●	◎	–	◎	–	◎	●	–	–	–	–	–	▼	–	–
羅馬尼亞	ブカレストFC	布加勒斯特星隊	實際能力	標準	○	○	◎	◎	–	●	●	–	–	–	–	●	–	–	–	–	–	–	–	◎
俄羅斯	モスクワFC	莫斯科斯巴達	界限突破	短時間	–	◎	–	–	–	–	◎	○	◎	◎	–	◎	●	◎	–	–	–	◎	–	–
阿根廷	ブエノスアイレスFC	河床	實際能力	標準	●	–	●	◎	●	◎	–	–	–	–	●	◎	–	–	–	–	–	–	–	●
阿根廷	ボカFC	小保加	平均	標準	●	–	●	◎	●	◎	–	–	–	–	◎	◎	–	–	–	–	–	–	–	◎
烏拉圭	モンテビデオFC	蒙特比迪奧	界限突破	標準	◎	◎	●	◎	○	○	◎	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
哥倫比亞	メデジンFC	麥迪遜城	界限突破	標準	◎	▽	◎	●	◎	●	●	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
哥倫比亞	ボゴタFC	波哥大	平均	短時間	◎	–	○	●	○	●	◎	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
智利	サンチャゴFC	辛查哥	平均	標準	○	–	●	–	–	○	–	◎	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	◎
巴西	サンパウロFC	聖保羅	平均	長時間	●	▼	●	●	●	●	●	–	–	–	◎	●	▼	▽	–	–	–	–	–	●
巴西	リオデジャネイロFC	法林明高	界限突破	長時間	●	▽	●	●	●	●	◎	–	–	–	◎	●	▼	▽	–	–	–	–	–	●
巴西	ベロオリゾンテFC	華斯高	實際能力	標準	●	▽	●	●	◎	◎	◎	–	–	–	◎	●	▽	▽	–	–	–	–	–	◎
巴西	ポルトアレグレFC	哥連泰斯	界限突破	標準	●	▽	◎	●	●	●	◎	–	–	–	◎	◎	▽	▽	–	–	–	–	–	◎
巴西	サントスFC	山度士	平均	長時間	●	▼	●	●	●	●	◎	–	–	–	◎	●	▽	▼	–	–	–	–	–	●
美國	ロスアンゼルスFC	洛杉磯銀河	平均	短時間	◎	◎	▽	–	–	–	–	◎	◎	◎	–	–	▽	▽	●	◎	○	◎	◎	–
墨西哥	メキシコシティーFC	墨西哥城	界限突破	標準	◎	◎	○	–	–	–	–	–	○	◎	–	–	◎	●	–	○	–	–	–	◎
墨西哥	アカプルコFC	亞格布哥	界限突破	標準	◎	◎	–	–	–	–	–	–	○	◎	–	–	◎	◎	–	○	–	–	–	○

表「上昇」、「○」代表「略為上昇」、「－」代表「沒有變化」、「▽」代表「略為下降」和「▼」代表「下降」。而同一格內有兩個不同符號的左方代表留學效果，而右方則代表海外集訓效果。

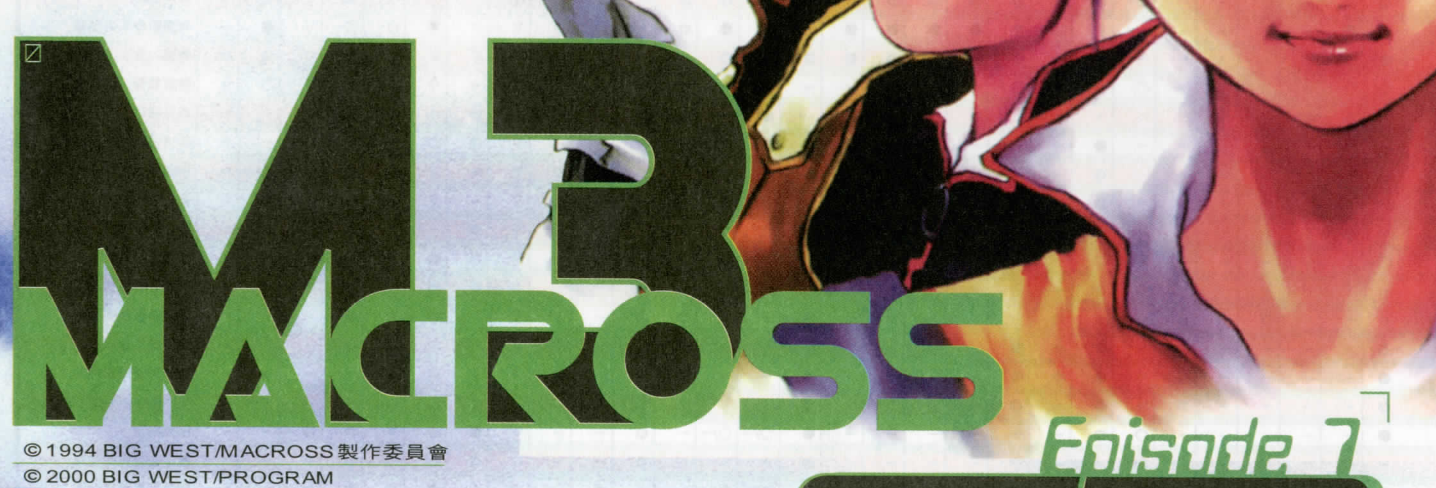
POST PLAYER	翼	盤球者	傳球者	直覺	統率力	判斷力	精神力	GK適性	CDF適性	SDF適性	DMF適性	OMF適性	FW適性	POST PLAY理解度	左邊進攻理解度	右邊進攻理解度	中央突破理解度	隱守突擊理解度	中場緊迫理解度	越位陷阱理解度	「3-6-1」理解度	「4-5-1」理解度	「5-4-1」理解度	「3-5-2」理解度	「4-4-2」理解度	「5-3-2」理解度	「3-4-3」理解度	「4-3-3」理解度	取得條件
－	－	◎	－	◎	▽	▼	▼	◎	－	－	▽	－	◎	◎	－	－	◎/○	◎	－	－	▼	◎/▼	▼	－	◎	▼	◎	●	姊妹都市
◎	◎	●	－	●	▼	▼	▼	－	◎	－	－	◎	◎	◎	◎/○	◎/○	－	－	－	－	▼	▼	▼	●	●	▼	▼	●	聘請監督時追加留
◎	－	○	－	◎	－	▼	○	－	－	－	▽	－	◎	●	－	－	○	○	－	－	○	▼	▼	◎/○	◎	○	▼	◎	聘請監督時追加留
－	－	－	●	－	○	－	●	●	●	○	○	－	○	－	◎	◎	－	◎/－	●	●	▽	○	◎	●	○	●	▼	▼	聘請監督時追加留
－	－	－	●	－	○	－	●	●	●	○	○	○	○	●	－	－	◎	－	◎	●	▽	○	◎	－	●	○	●/◎	▼	環境都市等級3
－	－	◎	●	－	○	－	●	●	●	○	○	◎	－	◎	○	○	◎	－	◎	◎	▽	－	－	◎	◎	○	◎	◎	姊妹都市
－	－	－	●	－	－	－	◎	●	●	－	◎	－	－	－	－	－	－	◎	◎	◎	▽	－	○	◎	●	◎	▽	▽	聘請監督時追加留
◎	◎	－	◎	－	－	○	◎	◎	－	－	－	◎	◎	－	◎	●	－	◎	－	－	▼	▽	－	●	●	▼	－	－	聘請監督時追加留
◎	◎	－	◎	－	－	○	◎	◎	－	－	－	◎	◎	◎	◎	◎	－	◎	－	－	▼	▽	－	◎	●	▼	－	－	聘請監督時追加留
○	○	－	－	－	－	○	◎	○	－	－	－	○	－	●	◎	◎	○	○	－	◎	▽	－	－	●	◎	－	－	－	聘請監督時追加留
◎	◎	－	◎	－	－	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	－	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	▽	－	－	◎	●	－	－	－	姊妹都市
●	●	－	○	－	－	－	－	○	●	●	●	●	●	－	●	●	◎/－	－	◎	◎	▽	▽	▼	◎	○	▽	●	－	聘請監督時追加留
●	○	－	－	－	－	－	－	○	◎	－	－	◎	◎	◎	◎	◎	◎/－	－	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	▽	◎	◎	聘請監督時追加留
◎	○	－	○	－	－	○	－	－	○	－	－	－	－	－	◎	◎	◎/－	◎	－	○	▽	－	▽	◎	●	▽	○	－	聘請監督時追加留
－	◎	◎	◎	－	－	－	－	－	－	◎	－	◎	◎	－	●	－	◎/－	●	－	－	◎	◎	◎	●	○	◎	－	－	姊妹都市
－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	◎	◎	◎	○/－	－	◎	－	－	▽	○	○	－	◎	－	－	－	聘請監督時追加留
○	－	－	◎	－	－	－	◎	－	－	◎	○	●	◎	◎/－	●	◎	－	－	◎	◎	▽	－	▽	○	●	◎	◎/－	－	初期留學地點
○	－	－	◎	－	－	－	◎	－	－	－	◎	◎	●	－	●	●	－	－	◎	◎	▽	－	▽	○	●/◎	－	●	－	初期留學地點
－	◎	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	◎	◎	－	◎	◎	◎/－	－	－	○	▽	◎	－	○	◎	－	－	－	姊妹都市
○	◎	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	○	○	◎	◎	◎	○	－	－	－	▽	○	◎	－	◎	－	－	－	環境都市等級3
－	－	－	－	－	－	○	◎	－	○	－	－	▽	－	◎	－	－	－	●	－	－	◎	◎	●	◎	－	●	－	－	聘請監督時追加留
－	－	－	◎	－	◎	－	－	◎	－	－	－	◎	○	◎	－	－	◎	○	－	－	▽	－	◎	▽	●	－	－	－	聘請監督時追加留
◎	－	－	－	－	●	－	●	－	●	－	－	－	－	●	－	－	▼	－	－	◎	▽	▽	◎	●	◎	－	－	－	住宅都市等級3
●	－	－	－	－	●	－	●	◎	●	－	－	－	－	●	－	－	▼	－	－	●	▽	▽	◎	●	－	－	－	－	聘請監督時追加留
◎	－	－	－	－	◎	－	●	－	◎	－	－	－	－	◎	－	－	▽	◎	－	○	▽	○	○	◎/○	－	－	－	－	住宅都市等級2或等級3
●	－	－	－	－	－	○	◎	－	－	－	－	－	－	●	○/－	○/－	－	◎	－	－	▽	●	◎	▼	◎	◎	－	－	姊妹都市
－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	◎	－	－	－	◎	－	－	▽	◎	◎	○	◎	◎	－	－	聘請監督時追加留
－	－	－	●	－	◎	○	－	－	◎	◎	◎	◎	－	－	◎/－	◎/－	－	－	●	－	◎	◎	●	◎	●	－	－	－	聘請監督時追加留
－	－	－	●	－	○	○	－	－	－	○	◎	◎	－	－	○	○	◎/－	◎	●	－	●	◎	◎	◎	◎	●	－	－	姊妹都市
－	－	－	◎	－	◎	○	－	－	－	○	◎	◎	－	－	－	－	○/－	－	◎	－	◎	◎	◎	◎	●	－	－	●	聘請監督時追加留
－	－	－	－	－	◎	○	－	－	－	－	－	－	●	◎	－	－	－	●	－	－	▽	－	◎	▽	◎	－	－	－	初期留學地點
◎	－	－	－	－	－	◎	◎	○	◎	◎	●	－	－	－	－	－	○/－	◎	－	－	▽	○	○	○	●	○	－	－	聘請監督時追加留
○	－	－	◎	－	－	○	○	○	○	○	◎	－	◎	◎	－	－	○/－	◎	－	－	▽	◎	○	◎	◎	◎	－	－	聘請監督時追加留
－	－	－	◎	－	－	○	－	○	○	○	○	－	○	○	－	－	－	◎	－	－	▽	◎/－	○		◎	－	－	－	聘請監督時追加留
－	－	－	◎	－	●	○	－	－	－	－	－	●	◎	－	－	－	－	●	－	－	●	●	○	◎	○	－	－	－	經濟都市等級3
－	－	－	◎	－	◎	○	－	－	－	－	－	◎	◎	－	◎/－	◎/－	－	◎	－	－	▽	▽	－	○	◎	◎	－	－	聘請監督時追加留
－	－	－	－	－	◎	○	－	●	－	－	－	－	－	○	◎/－	◎/－	－	◎	－	－	▽	－	◎	◎	◎	◎	－	－	聘請監督時追加留
－	◎	●	－	－	－	●	－	－	○	▽	◎	◎	●	－	－	－	●	●	◎	－	▽	◎	－	◎	○	◎/－	－	－	姊妹都市、經濟都市等級2或等級3
○	◎	●	－	－	－	◎	－	－	○	▽	○	◎	◎	◎	◎	◎	●	◎	○	－	▽	○	－	◎	◎	◎	－	－	姊妹都市、經濟都市等級2或等級3
－	－	◎	－	－	－	◎	－	－	－	－	－	◎	◎	－	－	－	○	◎/－	－	－	▽	◎	◎	○	○	◎	－	－	初期留學地點
－	－	◎	◎	－	－	◎	▽	－	－	－	－	◎	○	－	◎/－	◎/－	◎	－	－	－	▽	－	－	○	◎	－	－	－	姊妹都市
－	－	◎	◎	－	－	◎	▽	－	－	－	－	◎	○	－	－	－	◎	－	－	－	▽	－	－	○	●	－	－	－	聘請監督時追加留
◎	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	◎	●	◎/－	◎/－	◎	◎	－	－	▽	▽	－	▽	◎	－	◎	●	體育都市等級2或等級3
－	◎	●	－	－	－	●	－	▽	▽	◎	◎	◎	●	－	◎	◎	●	－	－	◎	▽	▽	▽	▽	●	▽	－	－	初期留學地點
－	◎	◎	－	－	－	●	－	－	▽	◎	◎	●	◎	◎/－	－	－	●	－	－	◎	▽	▽	▽	▽	●	▽	－	◎	聘請監督時追加留
－	◎	◎	○	－	－	◎	－	－	▽	◎	◎	◎	◎	－	－	－	◎	－	－	◎	▽	▽	▽	▽	◎	▽	－	◎	姊妹都市
－	○	◎	－	－	－	◎	－	－	▽	○	○	◎	◎	－	○/－	○/－	◎	－	－	◎	▽	▽	▽	▽	◎	▽	－	◎	聘請監督時追加留
－	◎	●	－	－	－	●	－	－	▽	●	◎	●	◎	－	◎	◎	●	－	－	◎	▽	▽	▽	▽	●	▽	－	○/－	初期留學地點
－	－	－	▽	－	○	－	◎	－	－	－	－	－	－	－	－	－	▽	●	－	－	◎	◎	◎	◎	－	●	－	◎/－	聘請監督時追加留
－	－	－	－	－	－	◎	－	◎	－	－	－	－	◎	－	◎	◎	▽	◎	－	－	▽	－	－	◎	○	●	－	◎	姊妹都市
－	－	－	－	－	－	◎	－	○	－	－	－	－	○	－	◎	◎	▽	◎	－	－	▽	－	－	◎	○	◎	－	◎	聘請監督時追加留





發行商/製造商	翔泳社
遊戲類型	3D SHT
推出日期	2月22日
售價	6800日圓，初回限定版同價
容量	GD ROM
記憶	4 Blocks

對應周邊：震動器



TEXT:綿羊大王

Episode 7

A.D.2030
惑星Berufan
首相助理拯救戰
推薦Plug In：Gunpot攻擊力增加。
備註：舞台只限使用VFX-11

……續上期



序章

蕾莉亞給麥斯的信：

是蕾莉亞嘜。呀，真繁忙。只是戰鬥，連玩的空暇都無呀，無呀。不過，雖然無空暇，也沒有敵手了。厲害、厲害，癘害啊，我！

多得你們才得以成為《艾格力斯》的皇牌機師。即使爸爸和媽媽不在，我也會努力幹的。

嘜，我是廣告登上的傳媒照片。有上過電視的，應該看過了吧。雖然表情很拘，緊，不過伙伴們都讚好的。

看到了嗎，那肩章…是哦。蕾莉亞‧絲芳‧趁納斯昇上少尉了。少尉啊，少尉，說上少尉…是少尉呢…想不到任何形容詞。

呀，寫得一團糟的。聽到相隔一年後終於可以相見，有點失控了。雖然不知道是什麼任務，總之想再早一點一起飛呢。

請衷心等待女兒成長後的姿態。

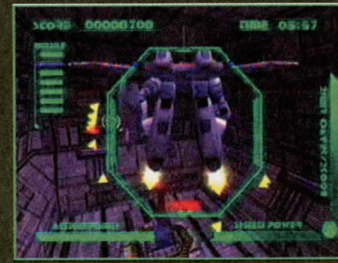
那麼，再見，致爸爸。親愛的蕾莉亞字。

P.S 我也會寫信給媽媽的。









Episode 7-2

目的：摧毀所有目標，到達出口
時限：8 分鐘
備註：遊戲中難度最高的舞台，地形複雜，而且敵人火力強勁，又有機雷陷阱，實在難打。舞台構造複雜，玩家可參考我們的地圖，上有各目標和機雷位置。
由於舞台上障礙物甚多，發射導彈多數都會轟中舞台上的障礙物，無甚用處，故建議玩家在舞台開始前於選擇Plug In時儘量選取提昇機槍攻擊的附件，那可以最快速度擊倒敵人和目標鐵塔。
除敵人以外，玩家也要小心舞台中指定位置上的機雷，發現後可先以機槍掃射引爆，再前進。機雷殺傷力極強，一記可扣約8分1能源，比砲火還要痛害，只要避過機雷，以及參考地圖小心前進，沿路耐心擊退擋路的敵人免除後患，即可過關。
最後一提，玩家於舞台上單使用Gawark形態就好，其餘兩個形態都無甚用處，不必嘗試。

完整故事

舞台起首

米娜版本

米娜：「是展露在Eagle • Nest鍛練而成的最尖端技術的好機會。」

麥斯版本

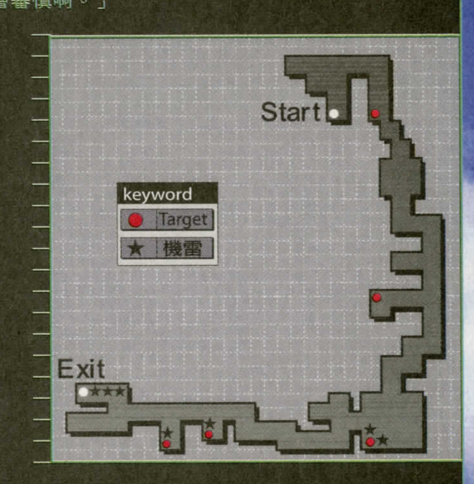
麥斯：「久違的實戰，盡情打吧。」

蕾莉亞版本

蕾莉亞學習司令官口吻：「今次任務，務必要秘密、迅速完成，一分一秒也足以致命。難得在雙親前表現，要小心謹慎。」
「用不著你說我也會審慎啊。」



到麥斯與米娜回歸的一天
米娜：「久違了，麥斯。」
麥斯：「是呀。唔~，是久違了那《艾格力斯》的命令。」
米娜：「不是吧。是久違了的夫妻重遇吧。」
麥斯：「是呢。這陣子大家都很忙，如果沒有這次機會，不知何時才能見面。」
米娜：「真是，都搞不懂是否寂寞了。」
麥斯：「是呢。」
蕾莉亞：「麥斯里昂 • 珍納斯大佐，米娜 • 法玲蘭 • 珍納斯少佐，歡迎來到《艾格力斯》。」「爸爸…媽媽！」
麥斯：「不見一會，長大了呢。」
米娜：「還穩重了呢。」
蕾莉亞：「當然啦。身為特務少尉嗎。」
米娜：「我們的蕾莉特務少尉嗎…」
蕾莉亞：「總言之，兩位歸來了。」
麥斯：「不，我們有屬於自己歸宿的母艦…」
米娜：「真是，怎麼那樣固執。」
蕾莉亞：「是哦，難得回到《艾格力斯》，歸來了不是好好嗎。」
麥斯：「我回來了。」
米娜：「我回來了。」
麥斯：「不過，要勞動到我一介艦長，相信任務不會輕鬆呢。」
米娜：「我亦連要求訓練後繼機師訓的計劃書也未做好便被押上穿梭機。」
蕾莉亞：「司令官也勞師動眾，何必勞動到爸爸媽媽回來，即使我一個人也做得到…我可是Dancing Scull 的皇牌機師。」
突然傳來緊急通知，
司令官：「麥斯、米娜。久違了，兩位都精神就好。請Dancing Scull 馬上來會議室。」
麥斯：「Dancing Scull 嗎。很久無被那樣稱呼了。」
米娜：「是久違的實戰。
蕾莉亞：「兩人的技倆可沒有生銹吧？呀，沒有那回事吧。可是我的爸爸和媽媽呢。」



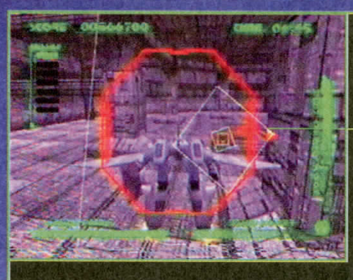
Episode 7-2

出現條件：完成Episode 7-1 時，時限至少尚餘1 分 36 秒
目的：摧毀舞台上兩體機械人
時限：5 分鐘
備註：首腦關，敵人火力不弱，玩家還要兼顧Lock On 時恐防會鎖埋飛機，擊毀戰機亦告失敗，十分煩人。最明智做法是開始時立即躲到左右兩條柱其一後，接著如果在左邊柱的話就再稍稍走到左邊，在右邊柱的話再稍稍走到右邊，以柱子擴擋著首相助理的戰機，便能避免誤鎖飛機，又可鎖死前邊的一架機體，柱子也變成掩護，替玩家阻隔另一個敵人的砲火。
擊毀一個敵人後，再用該方法擊毀另一個敵人可輕易過關。
也提玩家，舞台上也是使用Gawark為上，打法依舊是不斷交替垂真跳躍和在平地發射導彈。













完整故事

米娜版本

舞台起首

新通信員：「這邊《艾格力斯》。Crimson Scull，現在解除無線封鎖。。」

司令官：「有緊急事件。亂軍的主力是Monster 級機械人，殲滅它們是首要目標。

米娜：「Monster？只是Eagle • Nest 裡的鏢靶罷了。」

新通信員：「是裝備了強化盾的改良型。」

米娜：「如不是便無意思了。」

司令官：「首相助理有可能被囚禁在機內，切勿摧毀專用機。」

米娜：「知道…祈求首相助理不會胡亂走出來吧。」

完成舞台後

麥斯：「米娜，無退步呢。」

蕾莉亞：「是嗎。總覺得媽媽以前更厲害。」

米娜：「那方面？」

蕾莉亞：「要說那一方面…因為與練習生作對手所以退步了吧。」

麥斯：「哈哈…蕾亞口才也了得了呢。」

米娜：「身為母親，雖然有必要慶祝女兒長大…但作為機師，可有些生氣呢。」

麥斯：「因為我們散漫才被她追過呢。」

蕾莉亞：「超越不到爸爸啊。呀，是了…剛才留意媽媽，機體平衡不是有些瑕疵嗎，我去通知維修班。」

麥斯：「總是爸爸、爸爸的。還是小孩子呢。」

米娜：「不要忘記，那小孩亦是與我當年差不多年紀時跟你相遇。」

麥斯：「呀！」

麥斯版本

舞台起首

新通信員：「這邊《艾格力斯》。Blue Scull，現在解除無線封鎖。。」

司令官：「有緊急事件。亂軍的主力是Monster 級機械人，殲滅它們是首要目標。

麥斯：「老遠召我回來當Monster 的對手嗎？」

新通信員：「是裝備了強化盾的改良型。」

麥斯：「那倒有點意思。」

司令官：「首相助理有可能被囚禁在機內，切勿摧毀專用機。」

麥斯：「要讓你知道可不是單單為考飛行牌而打好飛行機礎的。」

完成舞台後

麥斯：「這邊Blue Scull。已制服敵人部隊，請檢查還有否敵人。」

新通信員：「這邊《艾格力斯》，已確定制服敵人。」

司令官：「技術依舊超乎，麥斯上佐。」

麥斯：「全多得機體裝備，可謂有絕大功勞。」

司令官：「唔，連你也認同，我會認真跟上頭反映。」

麥斯：「多謝，相信米娜也會歡喜。」

新通信員：「正規軍不久會到達，請從速撤退。」

麥斯：「知道，我可不想被自軍攻擊。」

回到房間，

蕾莉亞：「爸爸！爸爸不愧是皇牌機師。」

麥斯：「不，現在是妳的時代。」

蕾莉亞：「沒有那回事，爸爸是最棒的。」

米娜：「是呢。爸爸永遠是皇牌機師。」

麥斯：「米娜也那樣認為？因為艦長職位事務繁忙，很辛苦才重新拾回飛行基礎。」

米娜：「不，我以Eagle • Nest 教導主任身份認同，無錯的。」

麥斯：「哈哈，交給我辦吧。」

米娜：「蕾亞，怎麼哭了。」

蕾莉亞抽泣：「因為爸爸和媽媽都無變…好開心。」

麥斯：「錯了，。」

蕾莉亞：「唔。」

麥斯：「我們不能一成不變，要超越我們，妳。」

蕾莉亞：「那太殘酷了！」

米娜：「不要再妄想有人在妳哭泣時會幫妳。」

麥斯：「是。我喜歡抹掉眼淚向前進的妳。」

蕾莉亞：「爸爸…」

蕾莉亞版本

舞台起首

新通信員：「這邊《艾格力斯》。Purple Scull，現在解除無線封鎖。。」

司令官：「有緊急事件。亂軍的主力是Monster 級機械人，殲滅它們是首要目標。

蕾莉亞：「Chocolate Pie Monster！我喜歡。」

新通信員：「是裝備了強化盾的改良型。」

蕾莉亞：「朱古力增加30% 嗎…不是吧。」

司令官：「羅倫氏首相助理有可能被囚禁在機內，切勿摧毀專用機。」

蕾莉亞：「誰是羅倫氏？呀，是首相助理嗎。」

完成舞台後

蕾莉亞：「喂，有人在嗎？唔，冇人了。換句話，完全佔領了嗎。」

新通信員：「這邊《艾格力斯》，已確定制服敵人。」

司令官：「技術依舊超乎呢，蕾莉亞少尉。」

蕾莉亞：「讚多些嗎。有一半…唔，有3 分1 是媽媽提案內那些配備裝備的功勞。」

司令官：「唔，連少尉妳也認同，我會認真跟上頭反映。」

蕾莉亞：「好啊，媽媽會好開心。」

新通信員：「正規軍不久會到達，請從速撤退。不然會被誤認成亂軍。」

蕾莉亞：「如果那樣可以反擊嗎？可以嗎？」

新通信員：「冇意見。」

蕾莉亞：「孤寒鬼。知道了，回去就好吧。」

機倉內，

蕾莉亞：「看到嗎？看到嗎？我技術進步了吧。」

麥斯：「何止進步了，簡直厲害。」

米娜：「我訓練中心內也沒有那麼了得的人。」

蕾莉亞：「嘿嘿嘿。這樣媽媽也要退休了。由我與爸爸組隊吧。」

米娜：「嘿嘿。未得未得，妳還未足以伴在麥斯旁。」

蕾莉亞：「不過，快的了。」

麥斯：「哈哈。爸爸也太受歡迎，有些苦惱了。」

蕾莉亞：「爸爸真是…真老套。」

Episode 8

A.D.2030
惑星Sucia
Sucia上空迎擊戰
推薦Plug In：Missle攻擊力增加




序章

司令官：「敵人正朝我軍進攻，今次敵軍的機師是祖拿達人借助地球技術製造的因子生命體(蕾莉亞亦是由該技術誕生的其中之一)，今次冇必要活捉，Dacning Scull，請徹底將之摧毀。」

房間內
麥斯：「可以的話，讓我單獨靜一靜。」
米娜：「…」
蕾莉亞：「…」
麥斯：「無必要活捉，原來如此，根本已活捉了(指蕾莉亞)。所以軍方才批準蕾莉亞微縮化，讓我們待為收養。」
「我們只是單單為軍方養育而養育蕾亞嗎…」
「不，不是的。我們是灌以愛心養育她。如果這混帳事中只有一件事是真的話，便只有那是真指他們以愛心養育蕾莉亞。」

Episode 8-1

目的：擊毀敵戰
時限：5分鐘
備註：首腦關，敵人只有一架敵機，火力不強，不難對付。相信麻煩只在於敵機靈活，但只要以Plug In強化導彈攻擊力，以及不時使用Aciotn Point，相信也不會花太多時間過關。
要留意，不然請準備迎接Bad End。











完整故事

米娜版本

舞台起首
新通信員：「這邊《艾格力斯》，預計敵人差不多出現。Crimson Scull，你那邊雷達探測到嗎？」
米娜：「這邊也探測到了。」
司令官：「Crimson Scull，無問題吧？」
米娜：「無問題，抑或是司令官你不放心了？」
司令官：「不，那好了。敵人攻擊力和防禦力都不詳，不過見敵人不需護衛戰鬥機而單獨行動，可信有一定戰鬥力。宜慎重且大膽行動。」
新通信員：「探測到敵人雷達周波。敵人似乎也發現我軍。」
米娜：「知道，馬上準備戰鬥。」

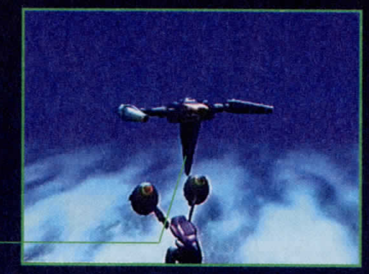
麥斯版本

新通信員：「這邊《艾格力斯》，預計敵人差不多出現。你那邊雷達探測到嗎？」
麥斯：「…」司令官：「Blue Scull？」
麥斯：「…聽漏了，請重複指示。」
新通信員：「你那邊探測到敵軍機體嗎？」
麥斯：「知道，這邊也探測到敵軍機體了。」
司令官：「情報組沒有任加補充資料。敵人攻擊力和防禦力都不詳，不過見敵人不需護衛戰鬥機而單獨行動，可信有一定戰鬥力。宜慎重且大膽行動。」
新通信員：「探測到敵人雷達周波。敵人似乎也發現我軍。」
麥斯：「對方也發現了嗎…無時間躊躇了，去吧。」

蕾莉亞版本

新通信員：「這邊《艾格力斯》，預計敵人差不多出現。Purple Scull，你那邊雷達探測到嗎？」
蕾莉亞正哼著音樂
司令官：「Purple Scull？」
蕾莉亞：「下？呀，係，係。探測到。」
新通信員：「蕾亞，你無恙吧？」
蕾莉亞：「無事哦。為何？」
新通信員：「唱歌的，不像妳呢。」
蕾莉亞：「唱歌又不行嗎！」
新通信員：「不要激動，真的無恙嗎？」
蕾莉亞：「無事啊。」
司令官：「情報組沒有任加補充資料。敵人攻擊力和防禦力都不詳，不過見敵人不需護衛戰鬥機而單獨行動，可信有一定戰鬥力。宜慎重且大膽行動。」
新通信員：「探測到敵人雷達周波。敵人似乎也發現我軍。」
蕾莉亞：「被發現了，逼著幹吧。」

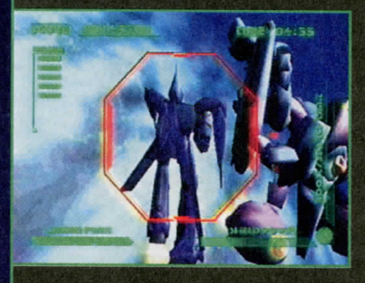


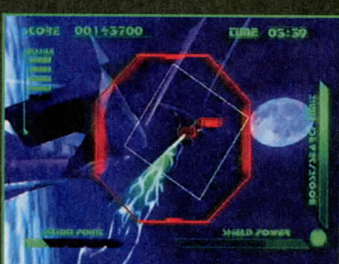
















完結編

Good End 版

Episode 8-2b

出現條件：完成所有隱藏舞台(即是有出現條件的舞台關)
目的：擊倒敵軍機體
時限：5 分鐘
備註：遊戲最後一個舞台，是單對單空戰。敵機砲火強得過火，不停中彈的話，相信玩家不消5秒便接近死亡。由於舞台有干擾，玩家差不多要接近至敵機2個身位距離才能用導彈鎖死敵機，很煩人。
提醒各位該舞台不宜正見跟敵機交鋒，肉博玩家必輸。宜先用飛戰追擊敵機，待敵人進入射程後望清楚它面向方向，待它背向你時便剎停成機械人定位，不斷Lock On 和用 Action Point 攻擊，如它轉身即再循環動作，如此戰鬥會有較大勝機。

完整故事(承接序章)

米娜版本

舞台起首
米娜編：「這邊《艾格力斯》，已摧毀敵軍戰鬥機體。」
「…不！未摧毀…仍然在活動！馬上加以制服。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》！有兩架來歷不明機體接近你那邊，是敵人！」
米娜：「什麼！」
新通信員：「剛才的戰機與增援的兩架戰機互相高速接近！」
米娜：「合體了！…這龐然大物。」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
米娜：「知道。」
舞台完結後
米娜：「這邊Crimson Scull，已摧毀終極兵器。請確認。」
新通信員：「所有危機經已解除。」
司令官：「做得好，儘管是目前為止最強的敵人，竟然可以將之擊退，我對你的技術感到讚歎。」
米娜：「從未曾聽到完滿結束後會像今天般感到悲傷…」
司令官：「妳說什麼？」
米娜：「…不，沒什麼。」
新通信員：「Sucia 司令部通傳，聲稱十分感謝Dancing Scull。將以國家主席級歡迎款待。」
米娜：「隨你們喜歡…好疲倦。」
新通信員：「米娜少尉…還好嗎？」
米娜：「還好。」
司令官：「那麼本艦會降落到Sucia 總部的跑道，Crimson Scull 馬上回艦。」
新通信員：「誘導鐳射位於3號通道。由於本艦在移動，降落時請注意。」
米娜：「知道。」
房間內
麥斯：「米娜，倦了吧。」
米娜：「是啊，好疲倦。」
米娜：「我比意料中殘酷呢…剛才竟能保持冷靜戰鬥。」
「可是，像是打完拳般，戰鬥後開始慄抖…」
蕾莉亞：「媽媽…我，失戀了。」
麥斯：「蕾亞，這個時候，妳亂說什麼？」」
米娜：「是3個人啊(指與蕾莉亞一樣的實驗體三架合體作戰)，三個人聯手也輸媽媽…呀，好低落。」
麥斯：「下？」
米娜：「果然，妳對麥斯…」
蕾莉亞：「真好啊，那叫法(指米娜可直呼麥斯真名)，我也想有一天能那麼稱呼爸爸。」
「有一天可以強過爸爸，與爸爸比翼一起飛翔…我那麼想，但無可能呢。」
麥斯：「米娜…蕾亞…妳兩個說什麼？」
米娜：「真遲鈍，蕾亞不是一直那麼說嗎？最喜歡爸爸。」
麥斯：「唔…但是，那…」
麥斯：「蕾亞為了有一天能與妳比翼一起飛翔，為成為與最你最匹配的人一直戰鬥到現在。」
麥斯：「！！」
蕾莉亞：「是啊。所以，我會退軍。」
麥斯與米娜：「呀！」
蕾莉亞：「我想當平民，脫離戰鬥。」
蕾莉亞：「媽媽…」
米娜：「那不是逃避嗎？因為不滿意環境而逃避，那解決不到問題。想改變自己涉及軍方裡的存在意義，如不在軍方改變是不行的。現在逃避的話，妳一世







也是實驗體。」
蕾莉亞：「不是逃避啊，只是想踏向新世界。正面前進，正面前進。」
麥斯：「當上平民又怎樣？」
蕾莉亞：「想旅旅行，上大學學習。我還年輕，要擴闊自己視野。之後…之後會想的。」
米娜：「麥斯…」
麥斯：「米娜…孩子會不知不覺長大。」
米娜：「是呢…蕾亞，妳可能說得對。我只規限在細小的世界中思考。逃避不逃避的，畢竟是祖拿達人的思考方法。」
麥斯：「不，地球人也會那麼想的」
米娜：「講到底，那只是單方面的意見。我看來也要學習女兒接受通信教育講助，學習從側面看軍方政治。」
麥斯：「突然談上政治嗎？」
米娜：「嘿，Eagle Nest 亦出乎意外地政治化的。模擬比賽都涉及政治因素，訓導生交上政治家也會比較有利…」
麥斯：「唔，我當上艦長後也算是半個政治家吧。」
蕾莉亞：「唔唔，是吧。所以，我想知更多。關於這個世界，關於地球人與祖拿人的未來…所以啊，好嗎，退軍。」
米娜：「明白了…是嗎，麥斯。」
麥斯：「是啊，媽媽說得對。妳就走妳的路吧。」
蕾莉亞：「多謝，爸爸，媽媽！」





麥斯版本

舞台起首
新通信員：「這邊《艾格力斯》，已摧毀敵軍戰鬥機體。」
「…不！未摧毀…仍然在活動！馬上加以制服。」
麥斯：「什麼！」
新通信員：「有兩架來歷不明機體接近你那邊，是敵人！剛才的戰機與增援的兩架戰機互相高速靠近！」
麥斯：「還有2位與蕾亞一樣的實驗體嗎！」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
麥斯：「知道。」
舞台完結後
新通信員：「這邊《艾格力斯》，辛苦了。戰鬥分析資料All Green。確定終極兵器已停止活動。所有危機經已解除。」
司令官：「做得好，儘管是目前為止最強的敵人，竟然可以將之擊退，我對你的技術感到讚歎。」
新通信員：「Sucia 司令部通傳，聲稱十分感謝Dancing Scull。將以國家主席級歡迎款待。」
麥斯：「我拒絕！」
新通信員：「！」
麥斯：「不，對不起，大概是戰鬥中太過興奮了，請代我通傳到Sucia 司令部，我樂意名加。」
新通信員：「誘導鐳射位於3號通道。本艦會降落到Sucia總部的跑道，由於本艦在移動，降落時請留神。」
麥斯：「知道。」
房間內
米娜：「辛苦…」
蕾莉亞：「爸爸…」
麥斯：「呀。」
蕾莉亞：「爸爸…唔該。」
蕾莉亞：「為我與我(指實驗體)戰鬥…」
麥斯：「…！」
蕾莉亞：「…！」
麥斯：「蕾亞，你應該退軍。」
蕾莉亞：「為什麼？」
麥斯：「明白嗎。軍方只當你是實驗體。妳想退伍的話，爸爸和媽媽也會戰鬥，為了妳。」
蕾莉亞：「爸爸…」
米娜：「是啊，妳不是實驗品。妳有自己的人生。」
蕾莉亞：「爸爸…」
「呀呀，被搶先了。其實…我也想退軍。」
麥斯與米娜：「！！」
蕾莉亞：「因為失戀了嗎。」
麥斯：「失，失戀？」
米娜：「身為父親，真不隱重。」」
蕾莉亞：「三人合力也勝不了哦，只有放棄吧。」
麥斯：「？三人合力…妳說什麼了？」
米娜：「蕾亞，真的嗎？」
蕾莉亞：「真遲鈍，爸爸也。我不是一直說喜歡爸爸的嗎？」
麥斯：「喜歡…妳，那因為妳是女兒…」
蕾莉亞：「因為你這方面遲鈍，媽媽才嫉妒吧。不成呢。」
麥斯：「可是…那…失戀，那是什麼意思…」
米娜：「因為你只認同跟自己打成平手的對手。」
麥斯：「呀。」
蕾莉亞：「所以我想退軍，單獨想旅旅行，上大學學習。」
米娜：「蕾亞。」
麥斯：「對戰鬥無遺憾嗎？」
蕾莉亞：「說無遺憾是騙你的…不過，今天，爸爸將只有戰鬥的我抹掉了。」
麥斯：「是嗎…好出色的結論。妳再也不會與我比翼飛翔，妳已在我前面。」
蕾莉亞：「爸爸…媽媽…」



蕾莉亞版本

舞台起首
蕾莉亞：「這邊Purple Scull ，已摧毀敵軍戰鬥機體…」
新通信員：「蕾亞！振作！還未擊毀敵機，摧毀它吧！」
蕾莉亞「咦？呀，呀，是呢。還在動…」
新通信員：「有兩架來歷不明機體接近你那邊，是敵人！剛才的戰機與增援的兩架戰機互相高速靠近！」
蕾莉亞：「合體！而且還是人型！」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
蕾莉亞：「不能不幹吧。」
舞台完結後
蕾莉亞：「這邊Purple Scull…」
新通信員：「這邊《艾格力斯》，辛苦了。戰鬥分析資料All Green 。確定終極兵器已停止活動。所有危機經已解除。」
司令官：「做得好，儘管是目前為止最強的敵人…」
蕾莉亞出言打斷司令官的說話：「囉唆！」
「要以自己雙手殺死自己的心情，你一點也不會明白！說什麼了！是你們地球人令祖拿達人變質了，你明白嗎！」
司令官：「你想說的只有那些嗎？」
蕾莉亞：「下？」
司令官：「本艦不批準Purple Scull 回艦，並命令Purple Scull 直接降落到Sucia 總部跑道。向Sucia 傳達因由…讓頭腦清醒一點吧。」
蕾莉亞：「什麼！」
司令官：「通信到此為止。」
蕾莉亞：「等陣！呆老頭！喂！喂！聽到嗎！混蛋，雜種。」
蕾莉亞失控，繼續以祖拿達咒罵司令官。
回到房間內
米娜：「蕾亞，累了吧。」
麥斯：「冇事嗎！」
蕾莉亞：「討厭啊，兩位。我又沒生病，不用那麼擔心啊。」
麥斯：「那就好…」
蕾莉亞：「不過，算有點累吧…細心想，與自己戰鬥好嘔心。我這邊想的對方也知道，對方想做的我也知道…可是，知道我為何勝利嗎？」
麥斯：「…」
蕾莉亞：「…」
蕾莉亞：「全靠爸爸和媽媽。不是指爸爸和媽媽鍛練我，是爸爸媽媽養育我所以…單單是那樣，單單是那樣…但是最重要的。」
「可是，那呆頭司令官卻…不其然發怒了。那個，我以就想過…我想退軍。」
麥斯：「！」
米娜：「！」
蕾莉亞：「並不是否定爸爸和媽媽的生活方式。只是認為自己一世也超認不到爸爸媽媽，感到傷感。況且，我也想體會民間生活，旅旅行，學學時尚，上大學學習…希望發展爸爸媽媽教導我的珍貴事。」
麥斯：「蕾亞…」
蕾莉亞：「自己身為軍人，我認為已於今天作了斷…」
米娜：「是呢。我和麥斯所知的都教了妳，不過卻沒有教妳軍隊以外的生活方式。」
麥斯：「蕾亞…我以妳為榮。非因為妳比其他人強，而是因為妳可以單獨想出那結論…」
蕾莉亞：「多謝。爸爸…媽媽…」





Bad End版

Episode 8-2a

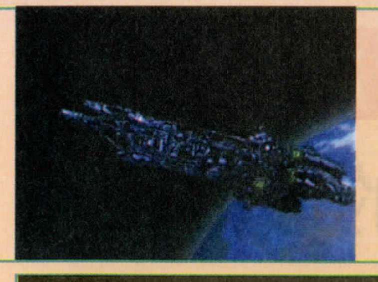
出現條件：未能完成任何一個隱藏舞台(即是有出現條件的舞台關)
目的：擊退敵軍機體
時限：5 分鐘
推薦Plug In：Gunpot 攻擊力增加
備註：Bad End的首腦戰，由於周圍有干擾，玩家要非常接近敵機才能以導彈鎖死首腦，而且首腦懂引爆導彈，導彈其實冇甚用處；再者，首腦沒有正背面之分，無論身在何方它都能瞄準你，絕不宜用機械人形的Lock On定位攻擊。最聰明做法是先於Plug In盡量增強機槍威力，正面邊避開砲火邊攻擊，之後直飛往它後面，重複動作，不斷繞圈子掃射首腦即可取勝。

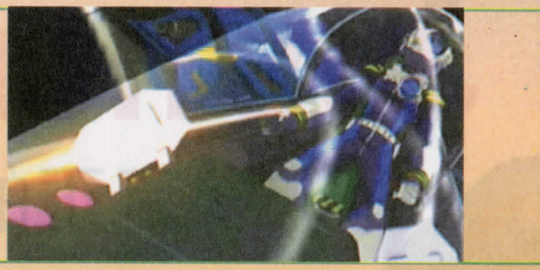
米娜版本

舞台起首
米娜編：「這邊《艾格力斯》，已摧毀敵軍戰鬥機體。」
「…不！未摧毀…仍然在活動！馬上加以制服。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》！有兩架來歷不明機體接近你那邊，是敵人！」
麥斯：「還有 2 位與蕾亞一樣的實驗體嗎！」
新通信員：「剛才的戰機與增援的兩架戰機互相高速接近！」
米娜：「合體了！…有什麼詭計？」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
米娜：「知道。」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》，請小心敵軍終極兵器的特殊攻擊。」
「合體後相信會有特殊攻擊、強勁的…」
米娜：「好吵耳的噪音！是平擾！干擾這麼強，導彈也被封了。」
「挺無賴的，有兩下子呢…事到如今只好全力對付你…」
舞台完結後
米娜：「這邊Crimson Scull ，已摧毀終極兵器。請確認。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》，辛苦了。戰鬥分析資料All Green 。確定終極兵器已停止活動。所有危機經已解除。」
司令官做得好，米娜少佐。作戰完滿結束。」
米娜：「從未曾聽到完滿結束後會像今天般感到悲傷…」
司令官：「妳說什麼？」
米娜：「…不，沒什麼。」
司令官：「那麼本艦會降落到Sucia 總部的跑道， Crimson Scull 馬上回艦。」
新通信員：「誘導鐳射位於 3 號通道。由於本艦在移動，降落時請注意。」
米娜：「知道。」
房間內，
米娜：「唉…」
蕾莉亞：「…」
米娜：「對不起…」
蕾莉亞：「為什麼道歉？」
米娜：「為什麼呢…」
蕾莉亞：「因為殺了我？(指米娜殺死與自己一樣的實驗體。)
米娜：「…」
蕾莉亞：「之前的我…已死。」
米娜：「蕾亞。」
蕾莉亞：「我已死。但是，身體好熱！因為好想戰鬥而發熱。」
米娜：「不可對那熱度能認輸，那是祖拿達人血統的熱度！」
蕾莉亞：「我知道！可是，為抑壓這熱度，我一定要戰鬥！不斷，不斷，不

The End
Try Again!Make Moalamia Happy.

















麥斯版本

舞台起首
麥斯：「這邊《艾格力斯》，已摧毀敵軍戰鬥機體。」
「…不！未摧毀…仍然在活動！馬上加以制服。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》！有兩架來歷不明機體接近你那邊，是敵人！」
麥斯：「什麼！」
新通信員：「剛才的戰機與增援的兩架戰機互相高速接近！」
麥斯：「合體了！…有什麼意思？」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》，請小心敵軍終極兵器的特殊攻擊。」
「合體後相信會有特殊攻擊、強勁的…」
麥斯：「喂，怎麼了！干擾嗎？干擾這麼強，可用不到導彈。最後的傢伙倒無賴。不會輸給你！」
舞台完結後
舞台完結後
麥斯：「這邊Blue Scull，徹底擊倒敵機，今次不會錯。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》，辛苦了。戰鬥分析資料All Green。確定終極兵器已停止活動。所有危機經已解除。」
司令官：「做得好，麥斯上佐，任務完滿結束。」
麥斯：「什麼完滿結束，你體會不到嗎！迫於不奈殺掉與女兒一模一樣，我這男人的心情！」
新通信員：「Blue Scull，怎麼了？迅息中斷了…」
麥斯：「對不起，好像是機器失靈。」
新通信員：「我會聯絡技術組。」
麥斯：「拜托了。」
新通信員：「誘導鐳射位於3號通道。本艦會降落到Sucia總部的跑道，由於本艦在移動，降落時請留神。」
麥斯：「知道。」
房間內
麥斯：「蕾亞，累了吧。」
蕾莉亞：「…」
麥斯：「蕾亞」
蕾莉亞：「對不起，爸爸…本來應該我安慰你的…」
麥斯：「無事嗎…」
米娜：「無事…可是，剛才的戰鬥中，我見到自己死了，情緒有些激動…」
麥斯：「振作些，見凍嗎？」
蕾莉亞：「我不凍！我想戰鬥！」
麥斯：「想戰鬥？」
蕾莉亞：「是，馬上…一定要戰，心底裡那麼想！」
麥斯：「不成，那一定因為是有祖拿達人的血。」
蕾莉亞：「所以才要戰。為抑壓那那些血！」
The End
Try Again!Make Moalamia Happy.

蕾莉亞版本

舞台起首
蕾莉亞：「這邊Purple Scull，已摧毀敵軍戰鬥機體…」
新通信員：「蕾亞！振作！還未擊毀敵機，摧毀它吧！」
蕾莉亞「咦？呀，呀，是呢。還在動…」
新通信員：「有兩架來歷不明機體接近你那邊，是敵人！剛才的戰機與增援的兩架戰機互相高速靠近！」
蕾莉亞：「合體！且合得不合情理的！」
司令官：「大概這是敵軍的最後兵器。特別任務，從速摧毀敵軍終極武器。」
蕾莉亞：「只有幹吧。」
舞台完結後
蕾莉亞：「來啊！打我吧！喂！我仍可戰！」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。Purple Scull，請回答。」
蕾莉亞：「喂，射我呀！」
新通信員：「蕾亞，無恙嗎！」
蕾莉亞：「呀~~~~~~！」
新通信員：「蕾亞！蕾亞！」
蕾莉亞：「這邊Purple Scull…」
新通信員：「好啦…還以為妳中彈了，好擔心。」
新通信員：「戰鬥分析資料All Green。確定終極兵器停止活動…」
蕾莉亞「回去…」
新通信員：「下？」
司令官：「做得好，儘管是目前為止最強的敵人…」
蕾莉亞出言打斷司令官的說話：「囉唆！」
「要以自己雙手殺死自己的心情，你一點也不會明白！說什麼了！是你們地球人令祖拿達人變質了，你明白嗎！」
司令官：「你想說的只有那些嗎？」
蕾莉亞：「下？」
蕾莉亞：「要回艦！給我指示誘導鐳射！」
司令官：「蕾莉亞少尉，不得擅自回艦，命令Purple Scull直接降落到Sucia總部跑道。讓頭腦清醒一點吧。」
蕾莉亞：「囉唆！囉唆！囉唆——！」
回到房間內
蕾莉亞放聲大哭，
麥斯：「蕾亞！」
米娜：「振作。」
蕾莉亞：「好熱，身體好熱！繼續，要繼續戰鬥！」
麥斯：「蕾亞，不要傾聽自己心底裡的聲音，那一定是因為祖拿達人的血。」
蕾莉亞：「所以才要戰。為抑壓那那些血！」
The End
Try Again!Make Moalamia Happy.



燃燒吧！JUSTICE 學園

真正的最終回！

在 GPDC 的新生號和第二期中，小弟已經刊出了出招表和熱血青春日記的基本玩法，大家又覺得是否足夠呢！而藉著這次攻略資料庫的機會，我便與大家詳細地講解一下在對戰中較為重要的技巧，並將熱血青春日記中的所有資料刊出。

燃えろ！ジャスティス学園


GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	CAPCOM
遊戲類型	FIG
售價	5800 日圓
容量	GD－ROM
記憶	4BLOCKS
發售日	發售中

對應周邊：MODEM / ARCADE STICK / PURU PURU PACK / Dreamcast KEYBOARD / VGA BOX

BY 亮

顏色的選擇

在選擇角色時，按不同的鍵便會選取不同的顏色，而顏色一共有六種，分別是：


弱P　弱K　弱P+強P


強P　強K　弱K+強K

PART.1 對戰講座

雖然每個CHARACTER的特色都有異，但其實在對戰中都有著一些共通點需要注意注意，若能加以掌握，相信在對戰中會更有利，而要注意的地方可簡單地分為 5 種，現在便為大家作出詳細的講解。

1. 弱攻擊接駁熱血 COMBO
2. 善用根性 COUNTER 作反擊
3. 投技的選擇
4. 2~3PLATON 活用法
5. 對手起上時的進攻

1.弱攻擊接駁熱血 COMBO

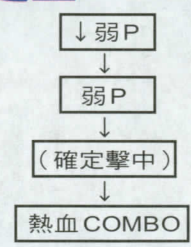
要用最少風險來換取最高的回報，相信利用弱攻擊接駁熱血 COMBO 攻擊是最安全的做法，因為不但空隙較少，亦不會太容易被對手使用根性COUNTER 反擊。而進攻的方法可簡單地分為四種：

攻擊力重視型



最基本的連續技，攻擊力高是其特點，但要注意因為需要跳向對手作出攻擊，所以有著一定的危險。

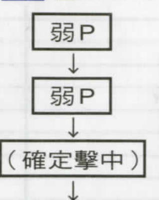
穩定型



燃燒吧！JUSTICE學園

這組連續技是以安全為主，當確定擊中對手後才作出熱血COMBO，這樣便可減少被根性COUNTER反擊的機會。

穩定型2



弱P
↓
弱P
↓
（確定擊中）
↓
使用最少空隙的必殺技

和穩定型不同的是若對手擋去了弱P使出必殺技，這樣便可與對手的距離拉得更遠，比穩定型更為安全。

多變型

熱血COMBO
↓
將對手擊至倒地並用必殺技/完全燃燒ATTACK追擊
↓
對手起上時可用弱攻擊/投技

這組連續技的目的是要令已方的攻勢繼續維持下去。

以上的方法全部角色都是共通的，但要注意某些角色的弱攻擊是比較慢（如醍醐）。

DASH的運用

無錯，如上文所述，以弱攻擊作為熱血COMBO的始動技是最好的方法，但若與對手的距離遠了便需要利用DASH。

DASH的基本用法

DASH



弱攻擊




組織攻勢

投技



若對手作出防守姿態的話便可使用

特殊移動

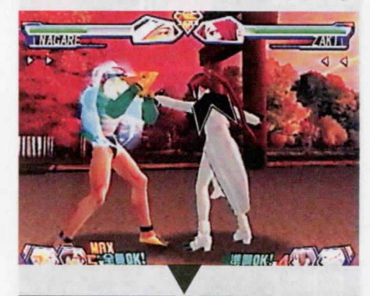


若對手用弱攻擊作出反擊時便可使用。

2.善用根性COUNTER作反擊

根性COUNTER可說是將優勢返回防守一方的其中亦是最有效的手段，所以適當地運用絕對是百利而無一害，而攻擊力更比一般通常技高出2至3倍，主要用法可分為以下的三種：

方法1：熱血COMBO中最後的攻擊







方法2：必殺技/完全燃燒ATTACK中最後的判定







方法3：對手作出空隙大的通常技或特殊技





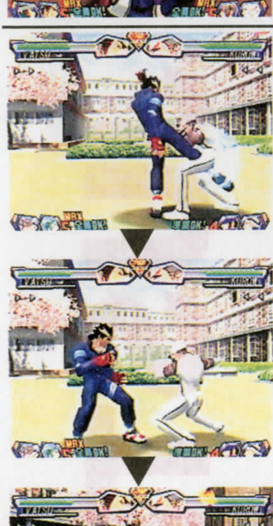


◆醍醐的弱攻擊危險性亦十分大。













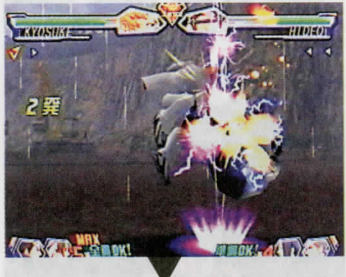
3.投技的選擇

在遊戲中可使用的投技共有兩種，分別是上段和下段，而投技的主要用途針對著重根性COUNTER作出反擊的對手，但由於投技的動作大，若空振後便出現很大的空隙，以下便是幾個運用投技的最佳方法。

條件1：首先要用一些下段攻擊，引對手作出下段防禦，接著作前DASH並使出下段投技。

條件2：首先要選擇一些較為有利的攻擊(大多是以弱攻擊為主)，並立即使用下段投技，若對手作出任何反擊時便會被投技擊中。

條件3：利用特殊技/必殺技吹飛對手，若對手作出受身時便立即前DASH使用用投技。







條件4：由於對手被擊至倒地起上時通常會以防守為主，所以趁他起上防守使時用投技便有機會擊中他。

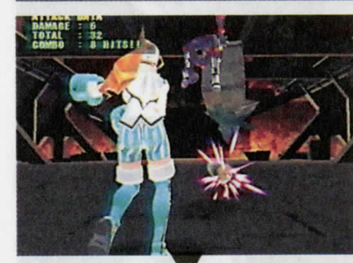


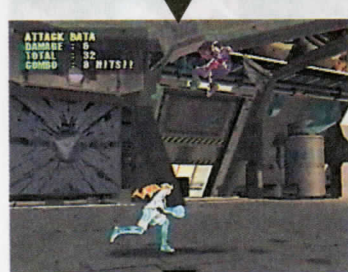
條件5：首先要選擇擁有空投的角色，如TIFFANY，並利用AIR BURST始動技/可把對手擊上天空的招式把對手擊上天空，待對手作受身時便可立即使跳上去使用空投。（要注意與對手的距離要非常近才可，由於TIFFANY的空投發生FRAME數為0，所以對手一定不能作出截擊。）

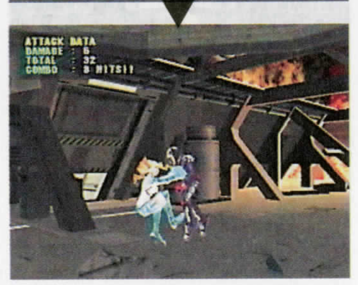










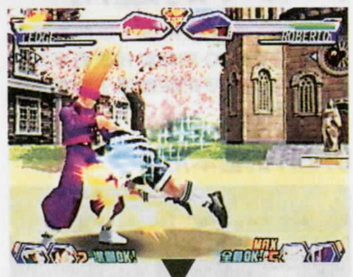


所有角色的上段投技發生速度

伐	9F
若葉	9F
恭介	9F
將馬	6F
ROY	6F
TIFFANY	6F
BOMAN	6F
榮二	6F
英雄	6F
響子	6F
九郎	6F
雹	6F
隼人	6F
響蘭	6F
流	18F
葵	9F
夏	6F
ROBERTO	6F
晶	6F
岩	6F
委員長	9F
醍醐	6F
桃	9F
由利加	6F
VATSU	9F
BURNING BATSU	6F
POWERED AKIRA	6F
WILD DAIGO	6F
DEMON HYO	6F

4.2~3PLATON 活用法

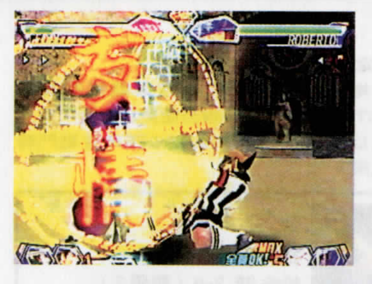
例1.當對手用熱血COMBO作出攻擊時使用，這便可透過2~3PLATON的無敵時間來向他反擊。



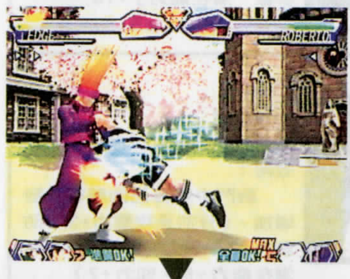


例2.自己起上時立即使出，雖然危險性較高，但仍有著一定的實用價值。





例3.趁對手使用吹飛攻擊時使用，由於吹飛攻擊的出招較遲，故可利用2~3PLATON的無敵時間。











◆要留意3PLATON的無敵時間比2PLATON更長。

5.對手起上時的進攻

對手在起上時主要可作出三種的攻擊，分別是：

1.下、中段的打擊技

主要都是以弱攻擊為主，當擊中後便可繼續組織攻勢，甚至可以中和下段的打擊技來擾亂對手。

2.上、下段的投技

對手被打DOWN後，由於處於不利的狀態，所以起上時通常會作出下段防守，這時下段投技便可大派用場了。

3.其他

例如是2~3PLATON，在三種方法之中，這種的風險比較大，但亦是更快和更直接地將形勢扭轉的方法。

對手倒地時的追擊

在擊至對手倒地前的一刻，對手是毫無防備的，這時便可使用必殺技/完全燃燒ATTACK作出追擊，從而令對手的傷害增加。



◆九郎的闇神樂X3後是可接狂獸烈破。

◆恭介的↓強K後，可用完全燃燒ATTACK追擊。

◆ROBERTO的爆裂V GOAL亦同樣可以。

PART.2 熱血青春日記

大家可從以下的地圖中得悉各個位置，這便能更有效地取得咭片與及較為容易和某些CHARACTER相遇。

學園全MAP

屋頂：咭GET／美術2／必殺技GET／知力UP／英語2／參數↑↓／防禦力UP／社會1／根性UP／體力UP

校舍3F：防禦力UP／潛在能力UP
（圖書館）國語1／潛在能力UP／（2-E）知力UP／（2-F）英語4／（學生會室）咭GET／（出路指引室）必殺技變更／（2-G）數學2／（2-H）必殺技GET／知力UP／（音樂室）音樂1

校舍2F：參數DOWN／咭GET
（家庭科室）體力UP／參數↑↓／（2-A）數學3／（2-B）攻擊力UP／（風紀委員室）必殺技GET／根性UP／（2-C）社會2／（2-D）知力UP／防禦力UP／（美術室）美術3

校舍1F：根性UP／參數↑↓
（理科室）理科3／防禦力UP／（新聞部室）攻擊力UP／（職員室·西）國語4／（職員室·東）知力UP／（學長室）參數DOWN／（購買部1）咭X3／（購買部2）咭X3／知力UP／（保健室）體育3

學會室：（化學部室）參數？？／必殺技GET／（游泳部室）潛在能力UP／（排球部室）防禦力UP／（網球部室）參數DOWN／（棒球部室）攻擊力UP／（足球部室）知力UP／（相撲部室）體力UP／（啦啦隊室）根性UP／參數↑↓

GROUND・北：
防禦力UP／潛在能力UP／潛在能力UP／必殺技GET
體力UP／知力UP／攻擊力UP／根性UP
知力UP／攻擊力UP／參數DOWN／根性UP／體力UP／必殺技GET／潛在能力UP／咭GET／潛在能力UP／根性UP／知力UP／防禦力UP／必殺技GET／理科4
音樂2／咭GET／防禦力UP／參數↑↓／咭GET
潛在能力UP／社會3／根性UP／英語1／攻擊力UP
防禦力UP／咭GET／攻擊力UP／參數↑↓／參數↑↓

GROUND・南：
根性UP／攻擊力UP／必殺技GET／防禦力UP／體力UP／知力UP／參數↑↓／體力UP／防禦力UP／攻擊力UP／根性UP／潛在能力UP／必殺技GET／體力UP
潛在能力UP／防禦力UP／數學1／知力UP
根性UP／咭GET／咭GET／知力UP／咭GET／美術1
根性UP／防禦力UP／理科2／體力UP／必殺技GET／知力UP／攻擊力UP
國語3／防禦力UP／必殺技GET／攻擊力UP／參數DOWN
社會4／參數↑↓／體力UP
咭GET／潛在能力UP／體力UP／體育1
潛在能力UP／防禦力UP／攻擊力UP／必殺技GET／體力UP／參數↑↓／根性UP／攻擊力UP／必殺技GET

體育室：
必殺技GET／防禦力UP／體力UP
體育4／必殺技GET
參數DOWN／參數↑↓
必殺技GET／必殺技GET
必殺技GET／音樂3／攻擊力UP

POOL：
根性UP／理科1／體力UP
英語3／數學4
參數↑↓／必殺技GET
國語2／參數DOWN／體育2

方格之間的分野

大家都知道當角色到達每一個方格時，所產生的變化亦會有所不同，而詳情如下：

參數UP 方格



分別有攻擊力、防禦力、體力、根性、潛在能力、知力等六種方格。踏上後便可提升該項參數，提升的幅度是+2~+8，而增加多少便由SLOT決定。

參數DOWN 方格



分別有機會減少攻擊力、防禦力、體力、根性、潛在能力、知力其一項的參數。減少的幅度是-1~-8，而減去多少便由SLOT決定，並且會將HP-5。

參數↑↓方格



可從攻擊力、防禦力、體力、根性、潛在能力、知力等參數中選取二項作作出增加或減少，而多少便由SLOT決定，並且會將HP-1。

參數RANDOM 方格



攻擊力、防禦力、體力、根性、潛在能力、知力全部參數作出增加或減少，而是增加還是減少便由SLOT決定，當然增加和減少同樣是以SLOT來決定。

CHECK POINT 方格

踏上後分別可取得國語、數學、理科、社會、英語、美術、音樂和體育等科目，從而增加單位POINT。

咭GET 方格



踏上後便可以RANDOM的形式取得1張咭。

咭GETX3 方格



和咭GET一樣，但一次可取得3張。要注意最多只可擁有6張咭。

技GET 方格



在這裏可取得必殺技。

必殺技變更方格

在這裏可更換現時所擁有的必殺技。



咭的特性

在熱血青春日記中，咭的種類有18種之多，而他們的特性便是：

0~X マス移動

分別有0、1、2、3、4、5、6這幾種。舉個例子，若使用5マス移動這張咭的話便可立即作出5個方格的移動。

ワープ（校舍1F~屋上/グラウンド北・南/部室棟/体育室/プール）

分別有校舍1F~屋頂、GROUND北、GROUND南、學會室、体育室和POOL五種。可選擇指定的PLAYER或其他CHARACTER使用，使用後可立即移到該處。

レベルアップlevel up（攻擊力/防禦力/體力/根性/潛在能力/知力）

分別有攻擊力、防禦力、體力、根性、潛在能力、知力等六種，使用後可令該項參數增加5。

レベルダウン level down

分別有攻擊力、防禦力、體力、根性、潛在能力、知力等六種，使用後可令指定的PLAYER該項參數減少4。

パートナー partner

可選擇在同一AREA內的CHARACTER成為同伴。（只限一個）

バトル battle

可與指定的PLAYER立即發生戰鬥。

HP 全回復

自已的HP作出完全回復。

HP 強奪

可任意奪取指定PLAYER的6點HP。

單位強奪

有1/2的機會可取得指定CHARACTER的單位POINT。

全開ダッシュ dash

令指定的PLAYER的移動輪盤改為9~12。

イチバチ

令指定PLAYER的移動輪盤在接著的3TURN中變為1至12格。

のろのろ咀咒

令指定PLAYER的移動輪盤在接著的3TURN中變為1至2格。

一方通行

令自已在接著的3TURN中只能在同一方向移動。

通行止め

令自已在接著的3TURN中不能移動。

友好度UP

令指定CHARACTER的友好度上升。

友好度DOWN

令指定CHARACTER的友好度下降。

上機嫌

使指定的CHARACTER高興。

不機嫌

使指定的CHARACTER憤怒。

在每場BATTLE中，若果能得到其他CHARACTER的幫助，要勝出便更為容易。有見及此，所以便刊出所有CHARACTER在戰鬥時的特殊效果。



伐
初期位置
校舍2F 2-A（數學3）
效用：
戰鬥前將自已的其中一項參數「潛在能力」+10。



若葉
初期位置
校舍1F 購買部2（咭GETX3）
效用：
戰鬥中將自已的所有參數增加。（分別是攻擊力+3、防禦力+3、體力+4、根性+5、潛在能力+6、知力+7）



恭介
初期位置
校舍2F 風紀委員室（必殺技GET）
效用：
戰鬥前將對手的其中一項參數「知力」-8。



將馬
初期位置
GRUOND・南（體育1）
效用：
戰鬥前將自已的其中一項參數「攻擊力」+10。



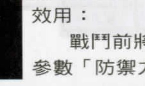
ROY
初期位置
GROUND・北（體力UP）
效用：
戰鬥前將對手的其中一項參數「根性」-8。



TIFFANY
初期位置
GROUND・北（根性UP）
效用：
戰敗後令自已的HP+4。



BOMAN
初期位置
校舍3F 2-F（英語4）
效用：
戰鬥前將自已的其中一項參數「防禦力」+10。





榮二
初期位置
校舍 3F 2-H（必殺技GET）
效用：
戰鬥前將對手的其中一項參數「防禦力」-8 。



英雄
初期位置
校舍 3F 圖書館（國語 1）
效用：
戰鬥中將對手的所有參數減少。(分別是攻擊力-1、防禦力-1、體力-2、根性-7、潛在能力-8、知力-9)



響子
初期位置
校舍 1F 保健室（體育 3）
效用：
戰鬥前將自已的所有參數+2。



九郎
初期位置
GROUND ・南（防禦力UP）
效用：
戰鬥前將對手的所有參數-2。



雹
初期位置
屋頂（體力UP）
效用：
戰敗後將對手的HP-8 。



隼人
初期位置
GROUND ・南（參數↑↓）
效用：
戰鬥前將自已的其中一項參數「根性」+10 。



響蘭
初期位置
校舍1F 新聞部室(攻擊力UP)
效用：
戰勝後令全部CHARACTER的友好度上升 2 。



流
初期位置
POOL（參數DOWN）
效用：
戰勝後可以RANDOM 的形式取得一張咭。



葵
初期位置
GROUND ・北（理科 4）
效用：
戰敗後對手的パートナー無效。



夏
初期位置
體育館（必殺技GET）
效用：
戰鬥中將對手的所有參數減 1 。(分別是攻擊力-3、防禦力-3、體力-4、根性-5、潛在能力-6、知力-7)



ROBERTO
初期位置
GROUND ・北（英語 1）
效用：
戰鬥前將對手的其中一項參數「攻擊力」-8 。



晶
初期位置
校舍 2F 2-D（知力UP）
效用：
戰鬥前將對手的其中一項參數「體力」-8 。



岩
初期位置
學會室 相撲部室（體力UP）
戰鬥前將自已的其中一項參數「體力」+10 。



委員長
初期位置
GROUND ・北（防禦力UP）
效用：
戰鬥中將自已的所有參數增加。(分別是攻擊力+1、防禦力+1、體力+2、根性+7、潛在能力+8、知力+9)



醍醐
初期位置
屋頂（咭GET）
效用：
戰勝後單位POINT可+10 。



桃
初期位置
學會室（網球部室）
效用：
戰鬥前將對手的其中一項參數「潛在能力」-8 。



由利加
初期位置
校舍 3F 音樂室（音樂 1）
效用：
戰鬥前將自已的其中一項參數「知力」+10 。

友好度上升率

只要觀看下表，便可得知提升友好度的方法。

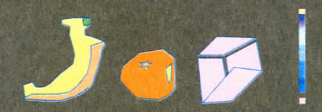
與角色所發生的EVENT

EVENT 的選擇	好=↑↑↑、普通↑↑、壞↓↓↓
其他角色成為同伴EVENT	↑
委託傳遞物件EVENT	↑↑
成功傳遞物件	↑↑↑
憤怒所時生的EVENT	↓
其他EVENT	↑↑
與其他角色相遇	
移動中相遇	↑
到達特定 AREA（詳情可參考下面）	↑↑
憤怒時	↓
其他角色成為同伴時	
其他角色成為同伴後的每 TURN	↑
憤怒	↓
其他	
友好度UP 咭	↑↑↑
友好度DOWN 咭	↓↓
パートナー咭（全CHARACTER）	↑
戰鬥勝利時強奪	↑↑↑
BINGO BONUS 友好度+5	↑↑

註：箭咀越多，增加的幅度越高

只要在特定的AREA內與該CHARACTER相遇，便可額外增加友好度，詳情可看下表。

CHARACTER	AREA
伐	校舍 2F
若葉	校舍 2F
恭介	校舍 2F
將馬	GROUND ・南
夏	體育館 AREA
ROBERTO	GROUND ・北
ROY	校舍 3F
TIFFANY	GROUND ・北
BOMAN	校舍 3F
榮二	校舍 3F
晶	校舍 2F
岩	學會室
英雄	校舍 1F
響子	校舍 1F
九郎	GROUND ・南
雹	屋頂
委員長	校舍 2F
醍醐	屋頂
隼人	GROUND ・南
響蘭	校舍 1F
流	POOL
葵	屋頂
桃	學會室
由利加	校舍 2F



GAMEPLAYERS EXTRA
VOL.008

100 讀者共和國 夢畫廊
101 讀者共和國 辯論壇
102 漫動作
104 ARCADE CENTER
106 手提機專頁
108 PlayStaion 專頁
110 電腦版
114 X-BOX / GAME CUBE專頁
117 創造球會特大號 DC杯
120 遊戲秘技
121 秘技經典
123 設定資料集SF III
128 編者話

夢畫廊

書評：竹日末子
雜工：J.J

自從上次末子半開玩笑地表示畫廊的稿費快要被「GGX暴走騎士團」取光後，末子想不到竟收到一封由「GGX暴走騎士團」寄來的電郵，重申他們是一個有多位成員的組織，各自投稿自然經常也會有他們的畫稿出現，希望末子不要這樣說他們……身為夢畫廊雜工的在下當然馬上將這封信交給末子小姐過目吧……

竹日末子：首先對於令「GGX暴走騎士團」的成員有所誤會，我本人覺得十分抱歉及難過。我絕對沒有因為你們經常寄稿來而覺得煩，沒有人寄稿來，畫廊不是要結束了？只是看見同一個組織的作品很自然的說出「又收到你們的作品」，這句話其實是沒有褒或貶的意思。我的工作只是評畫，什麼人寄什麼作品來，我又怎會覺得討厭，如果你們喜歡的可以六個一起寄稿來，我也會很歡迎。此外因為你們的作品多是出色的作品，所以才會開玩笑的說「所有的稿費快被你們取去了」，為什麼會認為我是在責罵呢？

對於今次的誤會我認為是我個人太大意，想不到說笑的話，令人誤會了。在此希望你們不要太敏感，亦希望你們繼續努力創作出更出色的作品。



中笨鬼

很簡單直接的一幅作品，人物在比例上有點頭細身大，而頭髮也比較單調及沒有紋履，衣服的上色可以加多一點變化，現在有點平面的感覺，背景的Hello Kitty圖案不太顯眼。可多參考別人的作品，從中學習。



廣域強行犯 515 號

很有趣的構圖，紅色及藍色的對比跟人物的對比相呼應，電腦效果做得不錯，而且貼題，人物的比例及上色也沒有大問題，略覺惡魔的手指有點不自然，希望下次收到閣下更佳的作品。



雪瞳

很完美的一幅作品，無論是人物比例，上色及構圖也沒有大問題，略覺背景花了一點，如果改了不是將人物放大，而是其他背景，將會有更好的效果，期望下次收到閣下更佳的作品。



alex aska

人物畫是很高難度的作品，閣下的作品看上去跟竹野內豐也蠻相像，眼、額頭及面型也很像，整體上沒有大問題，陰影方面可以加多一點。下次可以嘗試彩色畫。

優勝



Midori

很少看見「Guilty Gear X」的Q版人物，真的十分可愛。人物無論在比例及上色上也沒有問題，構圖有趣而且簡單直接，跟人物亦很相配，整體上是幅很完美的作品。KY頭上的發怒圖案真的加得十分恰當(^^)。

投稿須知

1）本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過 29.7cm ╳ 21cm（A4），而CG 畫稿則以 500K 以上之 JPG 圖為佳
2）請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話號碼
3）本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4）所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 字樓 遊戲誌《GPDC》」，CG 畫投稿則可 E-MAIL 往 jjwong@gameplayers.com.hk

By 無責任主持人·金



辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC 收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

今期的辯題是「SEGA全力開發遊戲後，出品必定有所保証！」，以下是一些讀者的來信。

正方

本人乃世嘉的忠實擁躉，對於DC停產感到可惜，雖然這也是唯一的辦法，但也意味著SEGA今後開發的遊戲質素一定有保証！

首先，要確保遊戲質素，某程度上可以衡量遊戲開發所有的條件。本人認為最重要的的條件有三：人力、財力和經驗。

先講經驗，SEGA在這一方面(遊戲軟件開發)的經驗絕對充足！我相信SEGA出品的遊戲水平是有目共睹的！16-BIT的BARE KNUCKLE，戰斧；SS的Virtua Fighter，Daytona等等大作，相信是Game迷所不能錯過！又或者嘗試到遊戲機中心逛逛，很大部份的遊戲也是SEGA開發的吧！所以SEGA開發遊戲的經驗絕對是數一數二的！

光靠經驗是絕對不能成事的，所有保証也要有足夠資金作後盾。相信大家也知道SEGA剛剛因赤字問題而宣佈停產DC，並退出家用機市場，姑勿論今次做法是對是錯，在八百億日元赤字的情況之下，她並沒有選擇的餘地！大家可能會認為：「那麼，SEGA還有資金開發軟件嗎？」本人認為答案會是——「有」。

其實，DC的確令SEGA的財政狀況開始有隱憂，其後更出現嚴重赤字，幸好SEGA當機立斷，毅然退出家用機市場。事實上，SEGA根本不能和SONY「鬥燒銀紙」，況且家用機市場也是一門低利潤的事業。

反觀SEGA退出家用機市場後，卻為她帶來一線生機。資金不足，一定要有所取捨，與其「一鑊熟」，不如把所有資金投入軟件，效率和質素也會相應提高，務求殺出一條血路！加上SEGA已決定移植SS遊戲到PS等家用機上，這亦可為公司帶來一批可觀的資金了。其實開發戲比起開發新主機低風險，蝕錢的數字亦很低，這對收資平衡非常重要。

除了本人外，還有很多人對SEGA的前景感到樂觀。例如SEGA的股價一度大幅度上揚(也是資金)，顯示出股民也看好SEGA今後的發展(相反，Namco和Square般價一度下挫……)。加上SEGA日本負責人香山哲的一番話：「SEGA要成為全球第一大遊戲軟件商！」所需條件齊全，使本人對SEGA今後的產品絕對有保証！

祝　　貴刊銷量暴升

火焰の高橋啟介

反方

主持人：

本人認為世嘉全力開發遊戲後，產品質素只會不進反退，除了因為失去主機支持外，還有就是資金問題。

首先說說主機的問題，雖然一般人都認為世嘉能創造出《SONIC》、《SEAMAN》、《JET SET RADIO》和《莎木》等出色作品，但大家切勿忘記一點，全部遊戲都只會在世嘉主機上出現，亦可以說是為了自己而開發的遊戲，所以當失去自己主機後，要世嘉再次花70億日元在一隻遊戲上？這簡直是天方夜譚！因為無動力使世嘉去冒這個大風險，所以相信往後的遊戲質素只會每況愈下。

其次就是資金問題，大家沒有忘記世嘉的財政赤字吧？長年累月的虧損使她放棄主機市場，現在所謂的「全力開發軟件」只是迫於無奈地的轉變，要賺回以前所失去的金錢談何容易，如果有玩過一些電腦大富翁遊戲都應該知道「貧者愈貧，富者愈富」這道理，所以之前所犯下的錯誤將會直接影響以下，即是造成現在世嘉欠缺資金的局面，但試問沒有錢，又怎樣能做到出色的作品呢！？

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯論亦告一段落，下期的辯題將仍然是「SEGA全力開發遊戲後，出品必定有所保証！」，各位可以把自己所持的立場和理據寫下，再郵寄或Email有關地址即可。最後請大家多多支持！



覺醒！Soul Taker！

雖然在單身家庭長大，但生於和睦的教會，加上有媽媽「伊達 水脈」在教會擔當修女一職、悉心照料，「伊達 京介」生活上總算開適。

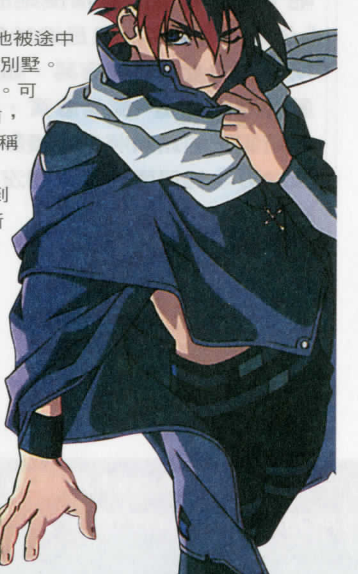
天意弄人，奈何悲劇終於發生，京介一天如常歸家，見到的不再是安祥的教會，而是赤紅一片的血泊。教會貿然被摧毀，人體的血液形成的鮮紅的血海，來不及悲傷，京介亦突然被一把小刀所傷，倒臥其中。

奇蹟地，京介仍然生還。晚上，他被途中經過的女角「岬 真夜」相救，帶到家中別墅。

得真夜照料，京介也逃出鬼門關。可是心靈上，傷感下，他回到媽媽墳前，不料卻被怪人所襲，千鈞一際被自稱《斯洛》的男人所救。

聽過《斯洛》忠告，京介馬上回到別墅，可是「真夜」已遭毒手。從《斯洛》一番話，京介知道怪人屬於「賀斯特務」一個組織，而拐帶真夜的則是號稱《桐夜》一個組織。於是，京介隻身赴向《桐原組》拯救真夜，逐步展開復仇。





自公報以來，Soul Taker從未展示過他的全貌。隱秘個多月，鬼狩終於展露他的真身。連帶頭一集劇情，現帶大家深入追跡。

龍之子英雄系列



提起龍之子，大家也會想到神勇飛起俠、破裏拳和宇宙騎士一等英雄吧。雖然今次的龍之子製作與《龍之子系列》並無關係，但也是近年來久違的英雄動畫。Soul Taker以近未來作背景，透過異變英雄和異獸為材，講述主角「伊達 京介」覺醒成Soul Taker後對異形的復仇過程。

單看故事雖然一般，不過當中劇情、分鏡和作畫可謂超乎想像，出人意表，相信必會掀起熱潮。

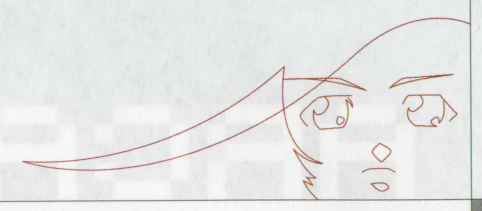
小小動畫Guide
《Generator Gaur》

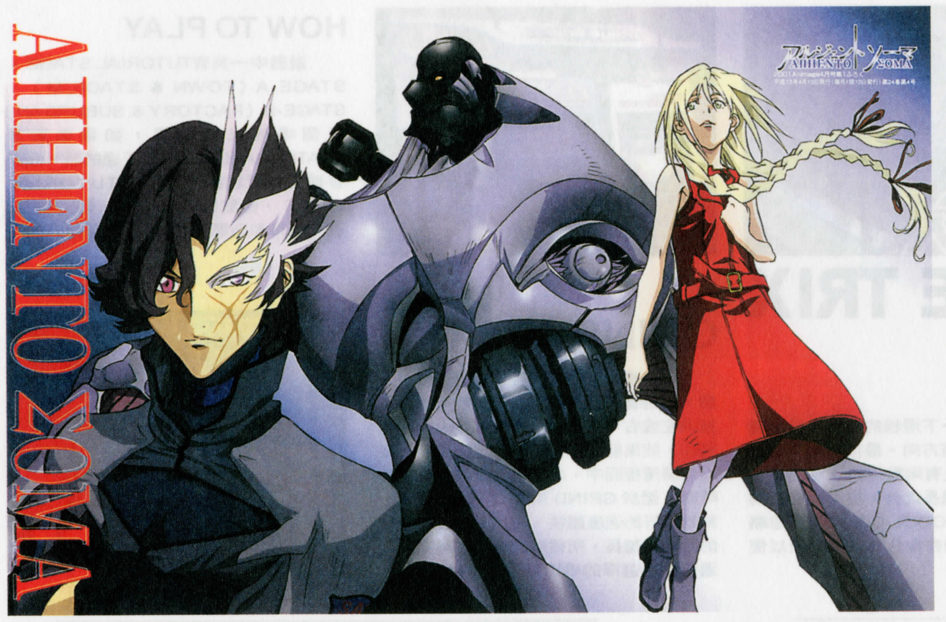

◆ 岬 真夜

唔講你唔知，タツノコファイトプロ《龍之子》雖然不是甚麼大製作，但其實已於1998製作過一套出色的動畫《Generator Gaur》，只不過因為名氣關係，當時日本迫於無奈在深宵播放，埋沒了該套出色作品。該套作品提材與《The Soul Taker》相似，還牽涉到未來和現代時軸概念，理論分明，動畫迷收看《The Soul Taker》之前可以先欣賞作品，保證你喜歡。

◆ 伊達 京介，亦是Soul Taker鬼狩


◆ 另一位女角「洋子」，每集她都會穿上不同服裝跟大家見面

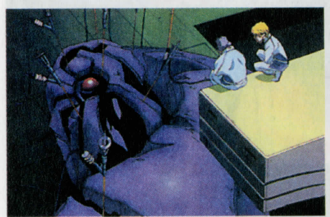




逢星期四深夜1時15分
由東京電視台播放
另 Video, DVD 發售中，
全26話，分成13卷發售，
各卷收錄2話，售5000日圓

《AIIHENTO ΣOMA》，由於日本亦於深晚時份播放，加上香港亦未有太多媒介提及，香港朋友可能會感到陌生。雖名不經傳，不過作品實為Sunrise今年另一鉅獻。製作出色。

另一個復仇故事，另一個悲劇



於未來時份，不明異形又襲擊地球，世界充滿危機，主角「拓人」被迫放棄當太空人的夢，在大學內每天遊手好閒，就連戀人「真希」亦逐漸疏遠他。

一天，「拓人」收到「真希」一個電郵，應邀到達《對異形研究所Morgue》。那裡，拓人重遇「真希」，還意料外接觸到值死寂的異形「Frank」。

溫馨再會後，接踵而來的卻是連串的悲劇，研究所計劃令Frank復活，失敗告吹，「Frank」暴走，「真希」被「Frank」所殺，拓人繼失去夢想後又失去至親，將一切歸咎異形「Frank」，展開追擊復仇。

追蹤至深山，拓人遇上一名稱「Frank」為妖精的古怪少女「Harriet」，樣子帶有幾分「真希」的影子。驚嚇的還不止於此，「Frank」竟聽命於「Harriet」，教拓人不知如何是好。

正是時候，《對異形特殊部隊Funeral》趕及，「Frank」、「Harriet」與「拓人」均被押運到《Funeral》總部。總部內，機緣巧合下，得到總部內的Mr.X垂青，「拓人」於是化名「龍SOMA」，而「Frank」和「Harriet」亦先後加入《Funeral》，聯手對付外星異形。

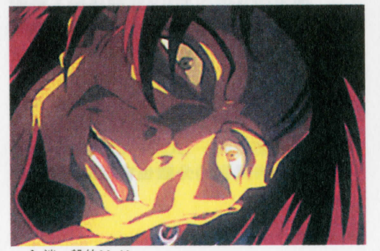
雖然加入到《Funeral》，可是「SOMA」依然未願諒Frank，幾度意圖殺死「Frank」，亦與認定「Frank」是妖精的「Harriet」不和。外憂內患，《AIIHENTO ΣOMA》劇情緊湊刺激，SOMA、Frank和《Funeral》一眾人等之後的發展就由各位見證，各位不容錯過。

先進科幻機體

要講《AIIHENTO ΣOMA》，不得不提的可謂是造型獨特的機體，大部份機體造型既金屬也帶生理化，單看機體已見噱頭，多講無謂，不如大家自己看圖驗證驗證，見



◆拓人(右)改名換性，化身成復仇鬼「龍SOMA」(左)



◆迷一般的Mr.X



◆少女「Harriet」與異形「Frank」

精選動畫時間表

(3月21日至4月3日)

星期一至五

無線電視翡翠台

時間	節目
06:00	動物玩玩後樂園(重播)
09:15	兩小無猜※3月28日起轉播至Net小人類(重播)內帶「小魔法變變變」
09:40	Boom Boom 彈珠人※3月26日起改至10:10播放
09:55	兩小無猜※3月28日起
10:10	Boom Boom 彈珠人(重播)☆※3月30日起轉播機動新世紀Gundam X
15:10	超人迪加(重播)☆
15:40	蘋果串燒樂園
16:20	至Net小人類連「小魔法變變變」
17:05	超級小黑咪(奉星期一、三、五)☆☆/福星大咀鳥(奉星期二、四)☆
凌晨	扭計小霸王 或 名偵探柯南視乎情況於凌晨01:00後播放，時間亦不定，請自行留意公報

亞洲電視

時間	節目
10:50	砌屋叔叔(重播)
16:00	新格林童話
16:55	魔法少女莎莎美
17:25	女神候補生☆☆

周末

無線無視翡翠台

時間	節目
09:30	斑點狗歷險記
09:55	安妮記趣
10:20	小魔女Do-Re-Mi ☆
10:50	YO!我係馬騮精(重播)
11:20	百變小櫻 MAGIC 咭 (重播)
11:55	少女革命☆☆
15:10	星空少女組※賽馬日暫停
16:00	機甲小寶※賽馬日暫停
16:30	夢幻戰隊 ※賽馬日暫停
17:30	大食懶茄菲貓(重播)☆※賽馬日改延至17:50分播放)
18:00	忍者亂太郎(重播)
02:30	快打旋風(重播)

亞洲電視

時間	節目
09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:25	超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:00	殭屍妹捉妖
17:30	無敵車神
22:30	頭文字D ☆☆※3月24日暫停

週日

無線無視翡翠台

時間	節目
06:00	新蜘蛛俠
09:00	魔法陣咕嚕咕嚕※3月25日暫停
09:30	勇者警察☆☆
09:55	機動戰士0083 ☆☆
10:25	數碼戰隊
15:10	晴天Pig Pig(重播)
15:30	中華一番(重播)※賽馬日暫停
16:00	機甲小寶(重播)☆※賽馬日暫停
16:30	夢幻戰隊(重播)※賽馬日暫停
17:00	迷你愛神(重播)☆※賽馬日暫停
17:30	大食懶茄菲貓(重播)☆※賽馬日改延至17:50分
17:50	時空小偵探※賽馬日暫停

亞洲電視

時間	節目
09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:00	相聚一刻☆
17:00	殭屍妹捉妖(重播)
17:30	無敵車神
23:50	遊戲王☆☆
00:20	金田一少年事件簿☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準






AIR TRIX

HOW TO MAKE TRIX



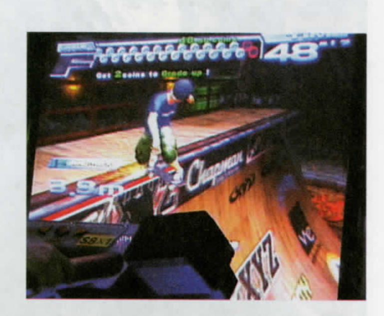
HOW TO PLAY

遊戲中一共有TUTORIAL STAGE、STAGE-A（TOWN & STADIUM）、STAGE-B（FACTORY & SUBURBAN）三個場地以供選擇，如果你對於SKATEBOARDING一竅不通的話，我們會建議你試試練習專用的TUTORIAL STAGE，由簡單的示範深入淺出遊戲的基本操作和有關各種TRIX的使用方法。

COMBO TRIX

以直線滑行進入斜台，在接近斜台邊前，先踏一下滑板的尾部，做出騰空的動作，然後在空中任意輸入前、後、左、右四種方向，最後將滑板回中著地，才算完成COMBO TRIX整套動作。不過以上有兩點需要注意的是，越接近斜台邊前才起跳，除了可以令到滯空的時間越長之外，更可以有足夠的時間達成COOL COMBO，但是，如果只顧達成COOL COMBO而忽略著地的時間，導致著地失敗的話，所有分數(COIN)亦會化為烏有，所以使用時切記要量力而為。

GRIND TRIX



以斜線滑行進入斜台，在接近斜台邊前，先踏著滑板的前半部份，然後將滑板扭向左或右，直至攀上斜台邊作出滑行的動作，如果發覺平衡開始出現問題，就要立刻將滑板回中，以免跌倒時浪費更多的時間。至於GRIND TRIX的最大特徵，就是滑行的速度越快，能夠在斜台邊滑行的距離也越長，所得到的分數亦越高，不過要注意選擇的場地是否適合使用。

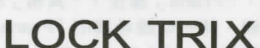
SPIN TRIX

原理與COMBO TRIX一樣，要以直線滑行進入斜台，在接近斜台邊前，將滑板扭向左或右，直至著地時才將滑板回中。





SPECIAL TRIX



屬於每位選手自己一套的特殊動作，每位選手分別有三種，其中與COMBO TRIX一樣，只要完成整套動作，就可以增加滑行的速度，至於SPECIAL TRIX的難度所在，正正需要進入斜台邊前開始輸入指令，而且完成後也不用將滑板回中著地，使用一次可以得到十五分(COIN)，使用超過兩次之後，能夠得到的分數會自動減半。

LOCK TRIX

最簡單兼且最適合一般初學者使用的TRIX，只要以直線滑行進入斜台，在接近斜台邊前，踏一下滑板的前端，選手就會在斜台邊作出一個停留的動作，首兩次使用可以每次得到四分（COIN），但是使用超過兩次之後，能夠得到的分數也會自動減半。

INTERNET RANKING

在遊戲完結之後，畫面下方會出現一個PASSWORD，各位可以憑PASSWORD在《AIR TRIX》的OFFICIAL HOMEPAGE中登記，參加遊戲國際性的排名。




COOL COMBO

使用COMBO TRIX跳起後輸入特定方向所做成的高難度動作，一共有五種難度，其中LEVEL 1可以得到四分(COIN)，LEVEL 2可以得到八分，LEVEL 3可以得到十二分，LEVEL 4則可以得到十六分，不過與其他TRIX一樣，只要使用同一COOL COMBO超過兩次，能夠得到的分數也會自動減半。



SEGA（Hitmaker）/ SPT / 1P
推出日期：已推出（2月14日）
基板：特製基板

鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地

CHARACTER

	Jake	Spidey	Kaytie	Linda	Tony
SPICEAL TRIX	MACTWIST	BONELESS	90 ROLL	WHIP CREME	HANDPLANT
	MIAMI VORTEX	BACK LOOP	HAAKON FLIP	MIX JUICE	NIAGARA FALL
	FRENCHFRY FLIP	AIR WALK	RODEO FLIP	BACK LOOP	DOGWALK GRIND ※ 需要以斜線滑行進入斜台
COOL COMBO	LEVEL 1				
	LEVEL 2				
	LEVEL 2				
	LEVEL 3				
	LEVEL 4				

出現方法

（四月一日後）投入硬幣後，按著左、右兩個方向的選擇掣（SELECT 掣），然後再按開始掣（START 掣）開始

SECRET CHARACTER

	Zack	Bunny
SPICEAL TRIX	BONELESS	NIAGARA FALL
	BACK LOOP	HANDPLANT
	AIR WALK	DOGWALK GRIND ※ 需要以斜線滑行進入斜台
COOL COMBO	LEVEL 1	LEVEL 1
	LEVEL 2	LEVEL 2
	LEVEL 2	LEVEL 2
	LEVEL 3	LEVEL 3
	LEVEL 4	LEVEL 4

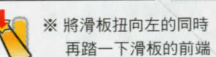


BONUS TRICK

達成TRIX特定條件時所得到的特別評分，其中處於的等級（GARDE）不同，能夠達成BONUS TRICK 的效果和分數亦有所不同。

GARDE	BONUS TRICK	COIN
G	GOOD / COOL	10
F	COMBO 3	10
E	SPIN 540	10
D	GRIND 5m	10
C	COMBO 4	12
B	SPIN 900	12
A	GRIND 10m	14
S	COMBO 5	14
SS	SPIN 1080	16
SSS	GRIND 15m	14
S4	SPIN 1260	18
S5	SPIN 1440 / GRIND 25m	19

※ 踏著滑板的前端　※ 踏著滑板的尾部　※ 踏一下滑板的前端　※ 踏一下滑板的尾部


※ 將滑板扭向左的同時再踏一下滑板的前端


※ 將滑板扭向左的同時再踏一下滑板的尾部

gba gameboy Advance 測試報告

任天堂最新一代手提遊戲機GAME BOY ADVANCE，終於在千呼萬喚的情況下正式面世，不知道大家已經試過了沒有？我們《GAMEPLAYERS DC》編輯部的眾編輯自然不會錯過任何可以玩樂的機會，立即第一時間試試這部新世代手提遊戲機究竟是否如傳聞中厲害，想知經我們每位編輯測試後會對GAME BOY ADVANCE有甚麼評價？看看以下的真情剖白各位就自然會一清二楚！

J.J

對於玩了這麼多年任天堂手提機的人來說，這次GBA可對應所有舊遊戲實在很有良心，GBA與WSC相比之下，雖然要多一枚電池，畫面的亮度及清晰度卻大大提高，而且在畫面處理方面暫時亦稍勝一籌，最少不太覺得LCD畫面高速移動時的殘像問題，此外主機一推出就已經同期有二十多個遊戲，新作更是不斷推出，只是由於剛買了WSC不久，因此想稍作回氣才投身GBA機主行列。

寒武紀

沒有買Gameboy是因嫌畫面不夠吸引；曾打算購買Wonder Swan Color是因新版《Final Fantasy》很出色，最後打消念頭是因出色的只有《Final Fantasy》；但Gameboy Advance作為一部顯示色數達三萬多種的32 bit手提機，同日推出有包括《惡魔城》在內的二十多款遊戲，陸續推出的遊戲包括Rockman、Sonic、Final Fight等遊戲系列，理應無話可說，假如任天堂讓Square加入開發陣營，GBA比PS2更應被列入「必買主機」之列。

KOTARO

雖然給我的第一個印象是『外型普通，拿起來和使用L、R掣的感覺未夠舒服』，不過當啟動電源之後，就立即將之前的印象忘記得一乾二淨。除了色彩豐富之外，音效更可謂前所未有，尤其是配戴了耳筒之後，立體聲的效果更加令人驚訝，而且反射型TFT的感光效果，比Wonder Swan Color和NEO GEO POCKET Color似乎還要好，相信餘下的問題只是有沒有足夠的第三廠商支持。

綿羊大王

可謂是有史以來最強的手提機。論機能，他比當年的家用機超任還要優秀，換言之，好比一部手提超任。再者，未來會有大量經典遊戲移植到手提機之上，玩家不愁有機冇Game玩。不過講到價格，就略嫌昂貴，手提機定價9800日圓，即使8算，售價亦約須800元，加上每個盒帶定價亦至少4800日圓，奉勸因為今個遊戲旺貴月而位於赤貧線下的玩家稍為忍手。

金

《Gameboy Advance》無可否認是暫時最出色的手提機，無論是體積、重量、色彩表現和音效都能滿足到喜歡手提機的人，而且有《惡魔城》、《Final Fight》等這些大作支持，吸引力亦大大提升。可惜機體的外形比較四四方方，拿起時有點不「順暢」的感覺，不過這缺點依然未能掩以上優點。

小吉

期待而久的GBA終於推出了，現在終於可以玩到畫面極美的手提機，雖然現在的遊戲並不多，但是很快便有不少遊戲推出，而且畫面的確是很好，如果有玩開手提機的玩者，一定不要錯過這部GBA啊！以後玩手提機都有高質素的畫面了，加上遊戲性好的遊戲，簡直完美無瑕，如果單以手提機來說，絕對值十分。

阿亮

以手提機來說，GBA可說是相當不俗。就以機能而言，GBA更是鶴立雞群。在外觀方面，小弟反而認為WSC的外觀比GBA更好，但手感卻不及後者，就算是長時間拿著GBA玩亦沒有問題。顯示屏所顯示出的顏色亦令人很滿意，比WSC更好和更易觀看，另外方向鍵和按鈕亦給人一種十分舒服的感覺，加上跟機遊戲的可玩性亦很高，待價錢再下降一點後便是入貨的好時機。

AINHO

初次接觸GBA，感覺手感非常不俗，尤其是十字按鈕，有如Dreamcast手掣的十字掣，而液晶螢幕的解像度比預期想像中為高，長玩也不會對眼睛產生疲倦的情況，音源輸出效果就中規中矩，但機身略有點重，不過影響並不是太大。遊戲畫面方面，絕對有超任級水準，試玩過F-ZERO和MARIO都沒有甚麼「鬼影」的現象出現，流暢度亦一流，只是略嫌機身顏色只有三款選擇罷了。

BREATH OF FIRE ～ 龍之戰士 ～

RPG / 1P / MEM / 對應通訊CABLE / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY

製造商：CAPCOM
發售日期：預定7月
價格：未定
容量：未定

橫跨SUPER FAMICOM、PlayStation，以及WAP PHONE三個平台的CAPCOM RPG《BREATH OF FIRE》系列，現在終於移施至GAME BOY ADVANCE之上，不過今次卻並不是系列的最新續篇，而是將系列的第一集、SUPER FAMICOM年代的《BREATH OF FIRE -～ 龍之戰士 ～》重新製作，再次搬上GAME BOY ADVANCE，既然移植得上GAME BOY ADVANCE，畫質方面自然會幾何級數地上昇，而且更加入了即時記錄進度的機能，加上可以利用通訊CABLE與朋友交換武器和道具，大大增加了遊戲的互動性。

※以上內容及畫面仍屬開發中版本







STREET FIGHTER ADVANCE（暫稱）

FIG / 1P ～ 2P / MEM / 對應通訊CABLE / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY

製造商：CAPCOM
發售日期：預定7月
價格：未定
容量：未定

家傳戶曉的格鬥遊戲《STREET FIGHTER》系列，繼多年前移植至GAME BOY後，現在又再次移植至GAME BOY ADVANCE身上，遊戲以《STREET FIGHTER II》系列中最高完成度的《SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge》為對象，除了標榜完全移植的效果之外，背景和演出亦經過重新設計，而為了配合GAME BOY ADVANCE四個掣的設計，遊戲更可以自由設定攻擊的種類和使用方法，加上專為初學者而設的簡易必殺技指令機能，令到任何人也同樣可以享受對戰格鬥的樂趣。

※以上內容及畫面仍屬開發中版本








FINAL FIGHT（暫稱）

ACT / 1P ～ 2P / MEM / 對應通訊CABLE / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY

製造商：CAPCOM
發售日期：預定5月25日
價格：未定
容量：未定

經典動作遊戲《FINAL FIGHT》，十二年以來雖然推出過無數的移植版本，不過能夠做到完全移植的到底又有幾多？答案極有可能是全新製作的GAME BOY ADVANCE版本，而且遊戲更秉承了手提遊戲機最大的優勢，能夠何時何地也可以享受遊戲的樂趣，又教人如何不期待呢？

※以上內容及畫面仍屬開發中版本













相信大家現在和我們的編輯部一樣，都是不停地玩WINNING ELEVEN5吧！雖然好玩與否是一種較為主觀的感覺，但小弟就覺得相當不俗。說回正題吧！今次PS專頁所介紹的遊戲分別是本月22日推出的《BATTLE GEAR2》和29日推出的《機械人大戰α外傳》

主持人：阿亮

BATTLE GEAR2

令你感受飄移的樂趣！

發售商：TAITO
售價:6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：2605KB 以上
發售日：3月22日
PS2/RAC/1～2P/對應ME56/對應Online station/對應DUAL SHOCK2/對應I-line cable/對應GT Force

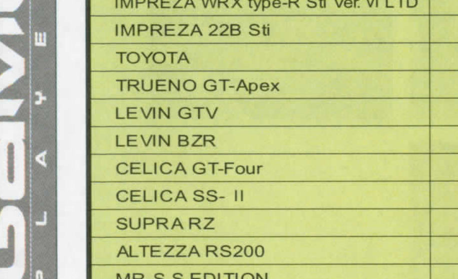
在街機中有一定名氣的《BATTLE GEAR2》，在本月的22日便推出PS2的改良版。此作受到港人歡迎的原因，莫過於是其比賽的形式和早陣子推出的動漫畫《頭文字D》非常相似，其獨特的賽車風格，令到玩此作的人源源不絕，而經過小弟的觀察，大部份玩的人都是選用拓海那架AE86，所以受歡迎的程度是可想而知的。



車種

既然稱得上是移植改良版，故畫面上的改進是少不了的，而且在街機上登場過的車種，在PS2版上都會再次出現；車的種類一共有30種，他們是……

車名	LAYOUT	ENGINE
HONDA		
CIVIC Type-R	FF	EK9
INTEGRA Type-R	FF	DC2
NSX Type-S.Zero	MR	NA2
S2000	FR	AP1
MAZDA		
ROADSTER 1.6	FR	NB6C
ROADSTER 1.8	FR	NB8C
RX-7 ∞	FR	FC3S
RX-7 Type-RS	FR	FD3S
MITSUBISHI		
LANCER GSR Evo. III	4WD	CE9A
LANCER GSR Evo. IV	4WD	CN9A
LANCER GSR Evo. V	4WD	CP9A
LANCER GSR Evo. VI	4WD	CP9A
LANCER GSR Evo. VI TOMMI MAKINEN EDITION	4WD	CP9A
NISSAN		
SILVIA K's	FR	S14
180SX Type-X	FR	RPS13
SILVIA spec-R Aero	FR	S15
SKYLINE GT-R V-spec	4WD	BNR34
TUNED SKYLINE GT-R	4WD	BNR32
SUBARU		
IMPREZA WRX type-RA Sti Ver. VI LTD	4WD	GC8
IMPREZA WRX type-R Sti Ver. VI LTD	4WD	GC8
IMPREZA 22B Sti	4WD	GC8 改
TOYOTA		
TRUENO GT-Apex	FR	AE86
LEVIN GTV	FR	AE86
LEVIN BZR	FF	AE111
CELICA GT-Four	4WD	ST205
CELICA SS- II	FF	ZZT231
SUPRA RZ	FR	JZA80
ALTEZZA RS200	FR	SXE10
MR-S S EDITION	MR	ZZW30
MR-2 GT	MR	SW20



INTERNET的運用

只要用PS2專用的USB MODEM登記上網後便可下載一些新的資料。而上網主要的用途可分為兩種，INTERNET RANKING，這裏可觀看造出最快車速的時間，車種等資料，從而挑戰最快的時間，並可上載自己的最快時間；VS GHOST，簡單來說便是作出網絡對戰。另外，只要利用I-LINE將兩部PS2連接在一起便可輕鬆地作出對戰。





賽道簡介

初級賽道是設在湖畔旁邊，而時間是夏天的夜晚。由於是初級賽道，所以沒有一些較為困難的彎角需要應付。





中級賽道是設在秋天的山上，難度比初級賽道更高，由於玩者要應付不少S彎，所以若要安全通過便不能保持太高的速度。



來到上級的賽道，所需要的技術便要更高，賽道兩旁有著很多的櫻花樹，在這裏要以低速方能成功入彎。

頂級賽道，是全個遊戲中最高難道的賽道，相信入彎的技術是勝負的關鍵。



◆不知大家記不記得今上集賽道出現的秘技呢！



轉眼間，機戰α外傳的推出日子已經逐漸迫近，今集除了加進了一些新系統外和作品，其戰鬥畫面亦大幅強化，令原本已經十分漂亮的畫面變得更加完美。不過，到底在機戰α後的數月發生了甚麼事呢？但可以肯定的便是隆巴納戰隊今次又會遇到十分麻煩的事！

發售商：BANPRESTO
售價：6980 日圓
容量：CD-ROM
記憶：5~15BLOCKS
發售日：3月29日
PS/SLG

給你全新感覺的機戰！

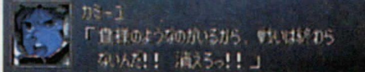
PROLOGUE

在上次的機械人大戰中，人類最大的危機終於被 SDF 和隆巴納戰隊瓦解了，但這次的勝利的背後卻要負出很大的代價……然而，由於上次的大戰了產生了巨大的衝擊波，這些衝擊波在半年後更會對地球造出相當大的傷害。另一方面，經過上次大戰後的地球聯邦軍亦好像知道了泰坦斯的一些秘密，到底是甚麼呢……

第一話 戰火再燃

在上次機戰後的數月，某日泰坦斯軍突然出現並襲擊新早乙女研究，而這次的目的更是為了奪取真三一萬能俠。另外，為了防止衝擊波破壞地球而衍生出來的イージス計畫——而負責此計畫的人便是破嵐萬丈，而不幸地此計畫亦成為了泰坦斯的目標，為了阻止泰坦斯的陰謀，於是龍馬便率領眾人出戰，而且途中更得到加美尤等人的協助。





第一話登場之同伴：



流龍馬
DRAGON 號



巴武藏
三一萬能俠一號



胡素
V DASH GUNDAM



車弁慶
POSEIDON 號



加美尤
Z GUNDAM





瑪比
白色方舟

第二話 污名

由於泰坦斯的目的是要奪取イージス計畫，所以令到破嵐萬丈非常擔心，但除了泰坦斯外，原來還有一個叫ヌビス・コネクション的犯罪組織同樣對此計畫有很大的興趣……就在這時，上次被擊退的泰坦斯軍又再次出現，而且是昔日戰友的古華多羅現在已經成為了泰坦斯的一員，更率領敵人向我方發動攻擊，無計可施的破嵐萬丈唯有出擊應戰……





第二話登場之同伴



破嵐萬丈
泰坦3



多洛華
沙漠高達CUSTOM



神隼人
LIGER 號



捷度
ZZGUNDAM



寶兒
卡碧尼 MKII



◆古華多羅乘坐百式向我方發動攻擊。

第三話 勝利之 V SIGN

鏡頭一轉，來到南原研究所，豹馬等人面對著前所未有的危機，因為他們正受到泰坦斯的猛烈攻擊。雖然超力電磁俠得到四川博士的協助，克服了不能合體的問題，但卻被重高達的重擊擊潰……幸好得到四川博士的激勵，最後五人亦能令超力電磁俠再次起動，而這時我方的增援亦出現作出協助，並正式向敵人作出大反擊。





第三話登場之同伴








葵豹馬　浪花十三　西村大作　南原千鶴　北小介　勇者雷登





◆超力電磁俠不敵重高達的攻擊。





新聞速遞

Microsoft 充實的2001 年

在微軟舉行的Gamestock 2001 之內，展覽了大量該公司在2001 年內推出的PC 和Xbox 遊戲，而PC 方面有以下6 隻作品。

Zoo Tycoon

SLG/本年秋季

微軟所發行的模擬經營遊戲，玩家將會扮演一名動物園管理員，任務是監察整個園的營運，直至達到建造一個終極動物園為止。遊戲內共有超過100種動物、場地和建築物料，任由大家自由發揮。

Train Simulator

SIM/本年春季

作為一名專業的駕駛員，大家必須保障乘客的安全和準時到達目的地，即使遇到任何突發事件也不能例外。而遊戲內包含了6條鐵路線，全長超過600哩，當中所有地方和列車資料都是最真最精確，所以是個駕駛子彈火車的好機會。

Flight Simulator 2002

SIM/本年秋季

微軟旗下的知名模擬飛行遊戲最新一集，當中更新了飛機的資料，例如加入波音747-400客機，以及標準和水陸兩棲用的Cessna Caravan。而視覺控果亦會由新技術「AutoGen」所造成，遊戲世界亦會變成即時和互動，直接影響整個航空控制，比前作更為真實。

Sigma

SLG/本年秋季

由創作《Homeworld》的Relic Entertainment製作，是一隻不尋常的即時戰略遊戲，遊戲背景是1930年的一個遙遠小島，一個邪惡的瘋子創造出新技術，容許把不同動物溶為一體，各位正需要利用這個邪惡技術把惡魔打倒。

Dungeon Siege

RPG/本年夏季

在微軟即將推出的角色扮演遊戲內，大家將會成為一個普通的農夫，一邊學習技能一邊環遊世界，其中還能遇到不少同伴和新奇事物。而《Dungeon Siege》的賣點就是3D的世界和沒有讀取畫面的流暢，想知道到底是怎麼一回事？夏天離現在不遠了。

MechCommander 2

SLG/本年夏季

在上年Gamestock 中已宣佈開發的《MechCommander 2》，在今年終於宣告即將完成，而今集的最大改變是不需完全依照任務的次序，另外可以召喚支援部隊，以及維修敵人損壞的機械，並委派駕駛員駕駛，把敵方的武器據為己有。

Infogrames 上半年蝕大錢！？

法國最大遊戲發行商之一——Infogrames Entertainment，宣佈在2001 年的上半個財政年度內淨虧損2千多美元，一般分析家認為發行商虧損的最大完因是電視遊戲次世代主機的轉營，以及PlayStation 2遲遲未能廣泛發售有關。

但該公司則聲稱上半年的損失將會被下半年的收益所平衡，因為即將完成收購GT Interactive 後的策略重組，加上在1999年尾同時收購Hasbro Interactive，這使Infogrames持有相當之多的遊戲專利權，前景一片樂觀。而下半年的最大作品莫過於Hasbro Interactive 旗下的新一集《Alone in the Dark》系列，《Alone in the Dark: The New Nightmare》這隻遊戲似乎會嚴重影響到Infogrames 整個財政年度的收支平衡。

首隻官方模擬器出現！！

還記得當年SONY 與美國Connectix Corporation 之間的訴訟嗎？過去SONY 就模擬器「VGS」的問題曾多次與Connectix Corporation 對簿公堂，而SONY 每次都失敗而回，不過世事無絕對，惜日的敵人成為今天的合作伙伴，因為這兩間公司已宣佈合作研發效能更佳的PlayStation 模擬器「CVGS」。這舉動無疑對PS 遊戲在往後的日子。

「CVGS」暫定於6月尾間推出，屆時將會有Windows和Mac兩個版本，即是所有電腦用戶都能玩到PS的遊戲了。

 不  分  類 報  導

改編自同名的中國神話式武俠小說，《新蜀山劍俠傳》將於三月正式發售。

《Soul Bringer》最近已推出中文版，相比起以前應該更有吸引力吧！

在《Unreal II》的消息及資料公開不久，其官方網頁亦立即開放，網址是http://www.unreal2.com/，有興趣的朋友可以在那裡得到最新的開發情報。

一直只聞其聲的超人氣作品《Black & White》，現已定於3 月27 日全球同日發售。

有傳言《三國志VIII》將會在3 月內發售，但至今KOEI 已表明以上作品將會在夏季發售，所以各玩家耐心點等待吧！







PC GAME

發行商/製造商: Microsoft
遊戲類型: SLG
發售日期: 2001 年6月
系統需求: Windows 95/98/2000

by 金

早在2000年的E3內Microsoft已發放出《MechCommander 2》的資料，但製作時間出乎意料地長，直至剛剛在美國西雅圖所舉行的Gamestock 2001，終於公佈遊戲已經接近完成，並且對有遊戲有詳細的資料公開。







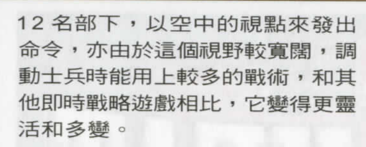




會進化的雇佣兵

在故事之內各位將會扮演一名雇佣兵，在星球內為三大家族戰鬥，從中賺取金錢去擴展軍力。雖然每關都會有指定的勝利條件，但最終控制的是玩家自己，而每場戰鬥中各個駕駛員都會學到技能，不過程度的高低會被戰鬥成績所影響，因此即使能夠過關亦未必是好事，由於最終目標是成為一個精銳的戰士，所以必需要高超的技巧。亦由於有這個利害關係，才能迫使各玩家使出混身解數。

當到達戰場後大家將會指揮著12名部下，以空中的視點來發出命令，亦由於這個視野較寬闊，調動士兵時能用上較多的戰術，和其他即時戰略遊戲相比，它變得更靈活和多變。



一反傳統

在過往的大多數遊戲中，都是在劇情發生時提供路線的選擇，但在《MechCommander 2》內出現一個全新概念，所有路線的選擇都在戰場之內，所有分差路都以目視的形式提供選擇，你所帶領的部隊走往那個方向便形響之後的發展。除此之外，地形的對戰鬥亦會有所影響，佔領高地較為有利。而傳統即時戰略遊戲的「戰霧」亦被除去，取而代之的是倚靠偵察、感應器和探索去顯示敵人的位置和實力。

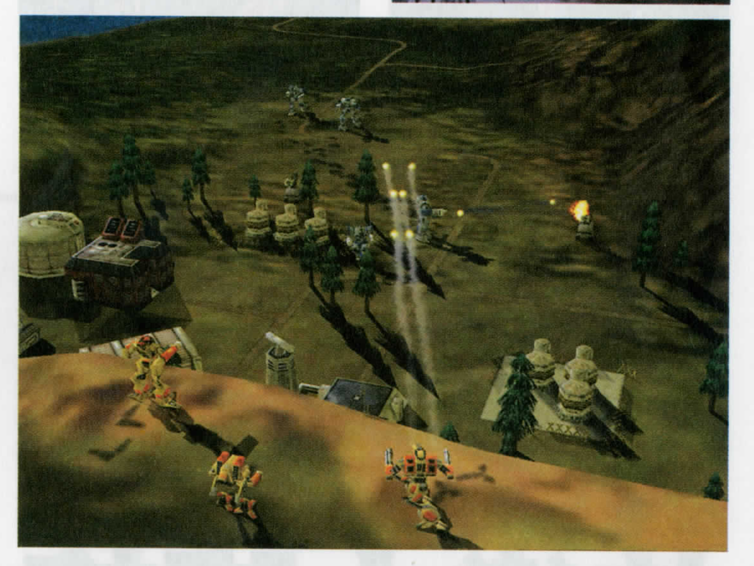
巨變

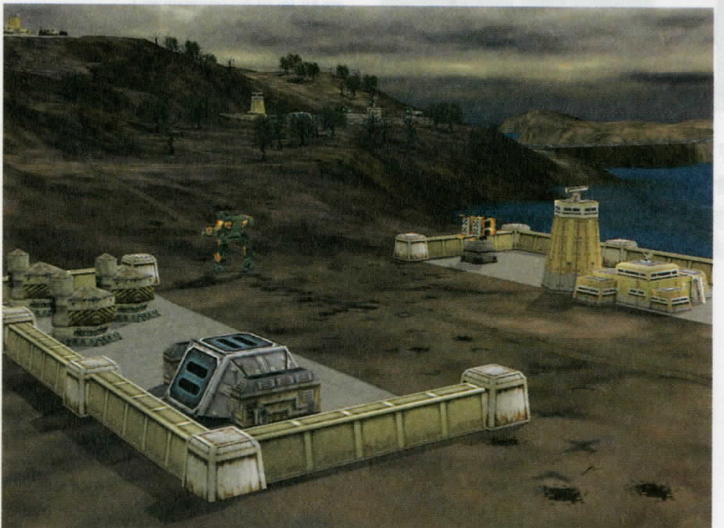
在圖像方面和上集將會有很大的分別，因為使用全新引擎的關係，所有事物都做得較細緻，飛彈的軌道將依照現實世界的彈道原理做成，而雷射和火焰的震撼及閃爍都頗為真實。除了圖像外，亦加入救援功能，只要有足夠的點數，玩家可以召喚修理車、佈雷車、偵察坦克、空中掩護和其他形式的額外援助，對於戰事有各式各樣影響。

自設任務

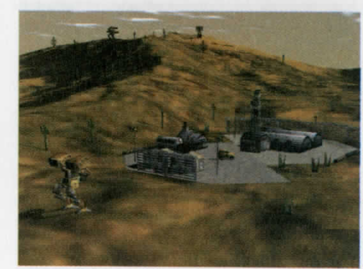
在遊戲之內包含了一個任務編輯模式，當中使用遊戲設計員的工具，大家可以自己編寫任務並和其他人互相交流，而這工具亦正好利用作各種武器的試驗場，好好測驗他的的威力和特性。另外《MechCommander 2》亦支援透過LAN或MSN Gaming Zone，進行最高8隊的多人遊戲，使戰場變得更多姿多采。

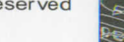








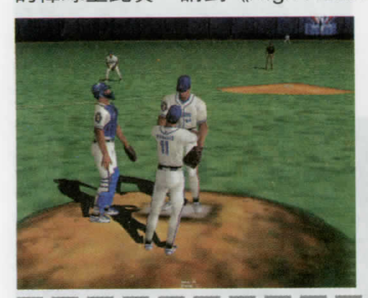


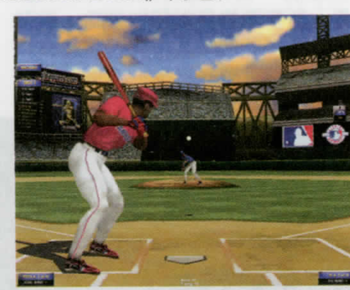




High Heat Baseball 2002

棒球未能在香港興起的原因，除了是本地運動發展緩慢之外，最主要原因是香港欠缺大片平地，而月地價高昂，一般都認為與其用作民娛設施，倒不如興建建築物，賺取更可觀的利潤，所以大家想在正規的棒球上比賽，請到《High Heat Baseball 2002》內吧!







by 金

大變動

遊戲為了精益求精，所以今集作出了不少改動，首先是評述員由一位改為兩位，自設球隊時球員上限提升至35人，每季聯賽的新由增至40人，以及加入新的天氣變化，雨天可能會延遲賽事或導致取消，甚至新的失誤種類，種種新原素都使比賽變得刺激，因為除了球員努力外，意外更能影響賽果。

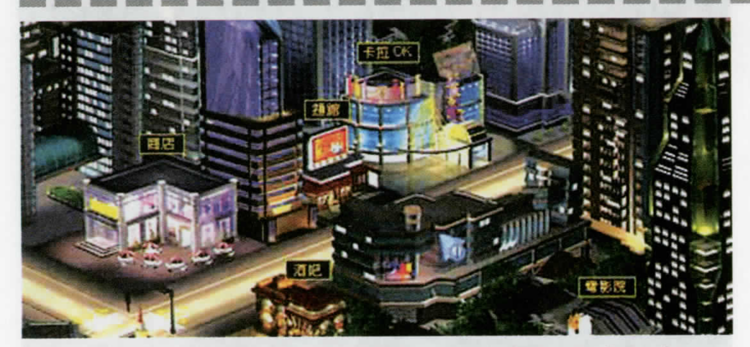






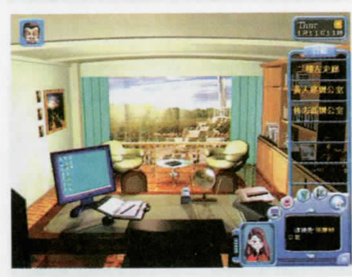
續玩上集

遊戲內將會個轉換工具把《High Heat Baseball 2001》的存檔轉換至新遊戲內，即是大家可以繼續之前的遊戲，不過人物的面孔將會更豐富和更生動，球場亦會做得更宏偉，再加上其他小改動，包保各位可以在遊戲做到輕鬆又快樂的運動。



快樂上班族

各位是學生還是上班一族呢？如果是學生的話便恭喜你，因為你無需被工作壓迫和過著乏味的生活。但如果你很不幸是以上所講的上班一放的話都不用太心灰，因為現在有機會使你從死板的生活中釋放出來，那就是《快樂上班族》。







by 金

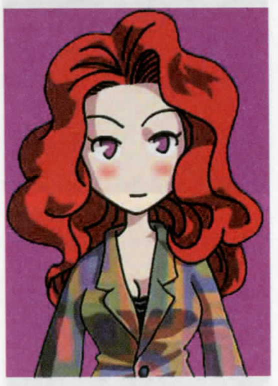
一登龍門的秘密

任何人都希望得到一份人工高、福利好、唔駛做兼時間自由的工作吧！在遊戲內並不是無可能的事，不過在得到之前必需付出一定的「努力」，各位開始遊戲時只是從畢業生或富家公子的身份揀選一個角色，走進「明日工作室」內工作，但由於人際關係複雜，大家必需學會迎合各人的喜好，從而打好關係，但在背後時「借助」他們的力量向上爬亦是一種「學問」，就看誰先做到總經理吧！



人都要包裝！？

雖然在遊戲內容許大家「偷賴」，但一些門面功夫依然少不了，例如上級交帶任務便必需如期完成，而勤奮的人亦可以在工餘時進修，提升自己的能力值，等待適當機會再表現自己。另外在公司中還有一些可愛的同事們，有空時亦可以和她們交往，把冰冷的辦公室變成溫暖的花園吧！



完來錢作怪

大家會因為完成工作而提升等級，閣下的家亦能升級成更舒適的小天堂，不過一切一切都關乎萬惡的金錢，要得到它除了努力工作外，也可以倚靠許多小遊戲去增加持有量，還有較高風險的做法--賭，所以謂賭可以怡情，而大賭所得到的結果就由各位親自去編寫吧！

PC GAME
發行商/製造商: 昱泉國際
遊戲類型: RPG
發售日期: 本年年中
系統需求: Pentium II 233/64MB ram

by 金

風雲之帝釋天

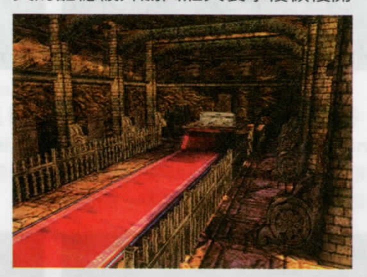


相信各位對《笑傲江湖》這隻RPG遊戲仍然記憶吧！當中的創新系統和3D設計都曾經使大家廢寢忘食，而最近製作它的原班人馬又再次繁忙起來，因為他們正密鑼緊鼓地準備另一隻改編遊戲--《風雲之帝釋天》。



故事不完整？

由於「風雲」的故事頗為長編，所以想一口氣收錄成一隻遊戲似乎有點難度，所以製作隊選擇前人曾走過的路(還記得之前的《風雲之天下會》吧)，只抽取故事其中的一些單元製成遊戲，而今集內容將會由步驚雲喪失的記憶被拜劍山莊人襲擊後恢復開始，直至與帝釋天決鬥為止。不過雖然只是一部份內容，登場人物卻是非常豐富，故事主角高傲的步驚雲和冷靜的聶風不用說，懷空、懷滅和其他反派角色都會陸續出現，形成一連串的冒險故事。



弱點與連打

繼《笑傲江湖》後，今集遊戲將會繼續採用連續技的組，使戰鬥變得更緊湊。另外亦加入了兩個新系統，分別是弱點系統和連擊系統，前者是攻擊時針對某部位便能增加傷害度，持續攻擊更能得到暈眩效果。而連擊系統將是藉著連續打擊不同的部位，繼而進化成強而有力的必殺技。

靈活多變的場景

必殺技除了打擊敵人外，同時亦會破壞場景，當到達某種程度更能得到報酬或寶物呢！而且角色會隨著裝備不同物品，引發出不同的潛能，例如問啟不能打開的寶箱、走進沒有通道的迷宮等，總之是千變萬化，帶給大家停不了的趣味。



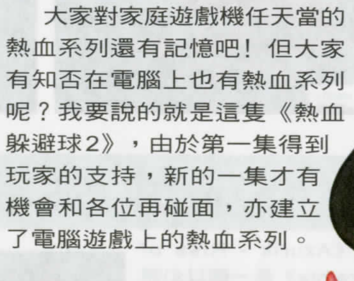
PC GAME
發行商/製造商: 捷友資訊
遊戲類型: SPT
發售日期: 本年夏季
系統需求: Pentium II 300/64MB ram

by 金



大家對家庭遊戲機任天當的熱血系列還有記憶吧！但大家有知否在電腦上也有熱血系列呢？我要說的就是這隻《熱血躲避球2》，由於第一集得到玩家的支持，新的一集才有機會和各位再碰面，亦建立了電腦遊戲上的熱血系列。





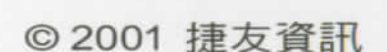
角色扮演＋運動

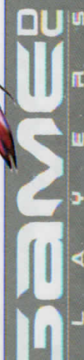
在來到第二集，進行遊戲的方式亦有不少的變更，就以故事模式為例，選擇每隊都會有不同的故事發生，繼而是比賽，使各位能夠把自己完全代進角色之內，在比賽時亦變得有意義。不過雖然是運動，場地可並不尋常，遊戲內有10多個不同屬性的場地等候挑戰，當然全部已設計成正式比賽用場地，但背景卻不會是觀眾坐的看台，取而代之的是公園、後巷、軍營等古怪地方。

不同學園的超必殺

在開始遊戲時可以選擇9支不同背景的球隊，例如辣妹學園和水手服學園等，每個人物都有獨特的設計，而主將們更各自擁超必殺技，給對手更強力的打擊。除此之外，為了使遊戲更具趣味性，一些寶物和道具亦會加插在遊戲內，比賽將會變出更多驚喜和樂趣。順帶一提，威力強大的魔王隊的必殺技和技術仍是一個謎，他們的神秘面紗正等待各位去揭開。







XBOX 最新動向

特報：MICROSOFT GAMESTOCK 2001 XBOX 同日發售遊戲公開

gamestock 01

微軟3月13日於美國西雅圖的微軟總部舉行了每年一度的遊戲展「Gamestock 2001」，每年在這個展　秏W 微軟都會展出多款由微軟自己所開發的遊戲，但今年的主角則是預定於本年秋季推出的 Xbox 遊戲。

參加這次遊戲展內自不同傳媒機構的採訪隊成為最初可以一玩Xbox開發中遊戲的外界人士，而微軟方面則展出了 8 款 Xbox 遊戲體驗版於場內供傳媒人仕試玩。

◆ 與主機同日發售重點遊戲 -《HALO》

《Halo》相信是在眾多款Xbox 遊戲之中微軟至為重視的遊戲。《Halo》遊戲的開發計劃首先於2年前對外公佈，其間曾在多過遊戲展上出展過，是一個期待度頗高的遊戲。

《Halo》的遊戲玩與Konami 的《Metal Gear Solid》有某程度的相似之處，遊戲基本上是以第一身視點所進行的動作射擊遊戲，除了像許多立體射擊遊戲的亂槍殺戮元素之外，《Halo》亦加入了潛入接近敵人並進行近距離戰鬥的元素，再加上飛船、吉普戰車之類的武器功具，使整個遊戲豐富和多元化。







§ 支援分割畫面四人遊戲

根據Bungie Software 負責人表示，《Halo》預定會與Xbox同日於美日兩地發售，而有關多人網絡連線遊戲方面他則表示由於微軟方面仍未公佈有關 Xbox 網絡服務的詳細計劃而不肯致評，但《Halo》應分割畫面四人遊戲。



◆ 畫面質素極高　遊戲系統有待改進《Codename：Project Gotham》





由Bizarre Creations 所開發的《Codename：Project Gotham》是今次發表會上展出的唯一一款賽車遊戲，由於使用了環境貼圖(Environment Mapping) 等圖像處理技術，遊戲的畫面有很高質素的表現，但由於其他例如模擬跑車動作的程式仍然正在編寫之中，所以整體給人的仍在「開發中」的感覺。





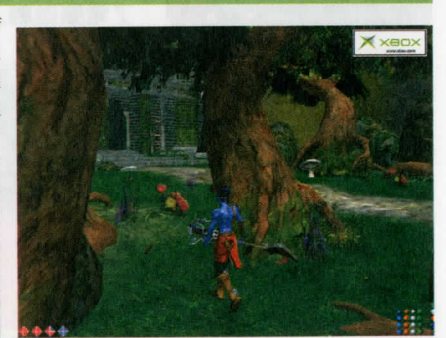




◆《Azurik - Rise of Perathia》

《Azurik - Rise of Perathia》是一個以幻想世界作為舞台的動作遊戲，除了使用了細膩的立體造型技術之外，使用了








高度的紋理技術所繪畫的大瀑布、溶岩等自然環境，以及能夠控制「火」、「水1」、「地」、「空」四大元素的主角所使出的華麗功擊方法，使整個遊戲顯得非常華麗。

遊戲的開發者在會場上對講解遊戲的設計過程時表示：「利用Xbox的硬碟裝置，玩者在整個廣大的版圖裡無需進行任何讀碟過程便可以自由在版圖上移動。」就畫面所見，《Azurik - Rise of Perathia》可能是一個較為接近日本或香港玩家口味的遊戲作品。

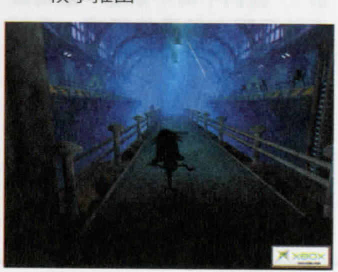



◆ 角色造型獨特有趣 日港玩家接受成疑問《Oddworld：Munch's Oddysee》




過去曾經推出過兩集，在美國頗受歡迎的動作遊戲《Oddworld》的最新作品，較早前在CES (Consumer Electronics Show) 上亦曾發表過遊戲的試玩畫面。

新一集《Oddworld》遊戲將會完全3D化，遊戲主角亦增加了變成兩個分別名為「Abe」及「Munch」的角色，兩個角色由於各有所長，玩者需要因應不同的場合使用不同的角色，例如Abe擅長陸上行動，而Munch在水中活動則會更有效率，而且由於Munch身體較為細小，在些時候便需要Abe的幫助才能夠越過某些障礙物，遊戲便是以這種互相幫助的形式進行。《Oddworld：Munch's Oddysee》預定本年秋季推出。

◆ 其他出展遊戲

其他在Gamestock 2001上展出的遊戲包括滑雪板遊戲《Amped：Freestyle Snowboarding》、美式足球遊戲《NFL Fever 2002》、3D冒險動作遊戲《Nightcaster》以及《MALICE》等。

《NIGHTCASTER》

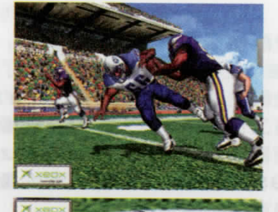
發行：Microsoft
開發商：VR-1 Entertainment
發售日期：2001年秋
遊戲類別：動作/冒險






《NFL Fever 2002》

發行：Microsoft
開發商：Microsoft
發售日期：2001年秋
遊戲類別：運動




《AMPED：FREESTYLE SNOWBOARDING》

發行：Microsoft
開發商：Microsoft
發售日期：2001年秋
遊戲類別：運動



《MALICE》

發行：TBD
開發商：Argonaut
發售日期：2001年秋
遊戲類別：動作/冒險




《FUZION FRENZY》

發行：Microsoft
開發商：Blitz Games Ltd.
發售日期：2001年秋
遊戲類別：動作




GAMECUBE 最新動向

TEXT：寒武紀



「遊戲機之間不斷在機能上進行競賽，但卻未能提供真正有趣的遊戲，致使人們慢慢遠離電視遊戲。近年遊戲主機在影像以及音響等方面都有很大的進步，令業界產生了『好的遊戲必須要高性能主機才能實現』的錯覺，當個人電腦邁向高性能和大容量化之同時，遊戲界亦不自覺地錯誤將重點放在主機之上。」

任天堂社長
山內 溥（引自3月6日《京東新聞》）

任天堂之反擊（第七回）

§ 導言

上期我們討論到Gamecube主機的其中一個非常重要的組件，即其記憶體1-T SRAM。讓我們先對1-T SRAM的特性作一個總結之後，再進一步討論Gamecube的另一個重要部份，圖像處理器「Flipper」。



●1T-SRAM基本結構示意圖。記憶體內被分割為多個被稱為Bank的記憶單位，各自負責少量的資料存取工作，而且這些Bank會由獨立的控制系統所控制，實現了高速資料存取的可能性。

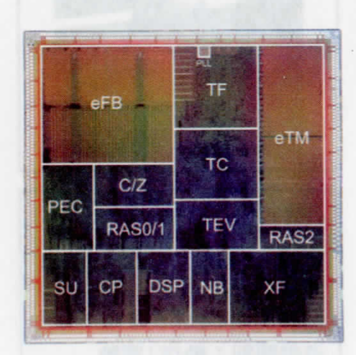
I）Gamecube主記憶體採用了兩枚1T-SRAM，總頻寬為3.2GB/S，與PS2所採用的雙RDRAM（頻寬各為1.6 GB/S）相同。

II）中央處理器讀取1T-SRAM記憶體內資料時平均所需時間約為10ns或以下，與PS2所採用的RDRAM可能高達50 ns的讀取時間為快。

III）由於1T-SRAM採用了Multi-Bank Memory Architecture的設計，記憶體內被分割為數以百計的記憶單位，此種設計提高了記憶體的穩定性，記憶體不會被外圍情況的影響而出現讀取速度的差異，這樣便可以省回開發人員開發遊戲時對遊戲程式所需的優化工序，並提高主機的「實效性能」。

§ GAMECUBE 圖像處理器「FLIPPER」

Gamecube採用由NEC所開發的圖像處理器「Flipper」，NEC更投入了8億美元興建了特設的生產工場負責Flipper的生產工作，與SCEI為PS2圖像處理器Graphics Synthesizer（GS）所興建的7億美元生產工場可謂不遑多樣。



●Flipper由多組負責不同圖像處理工序的部份組成，實現了圖像效能處理自動化的目標。

Flipper的第一個特徵，是其內部裝置了3MB的1T-SRAM記憶體，其中2M為顯示記憶體（Frame Buffer；註1），而另外1 M則供紋理快取記憶體（Texture Cache；註2）之用。

遊戲3D圖像日趨複雜化，主機需要大量記憶體去儲存修飾立體圖像外觀的紋理資料，並需要擁有高速處理及運算這些資料的能力，才能應付遊戲畫面資料處理的龐大要求。因此，開發人員對Gamecube內的紋理快取記憶體進行了特別的設計，除了採用了我們之前所介紹的1T-SRAM高速記憶體之外，其內部更被分為512個記憶單位，中央處理器能夠同時讀寫其中的32個記憶單位內的資料。相對於一般對高速性要求較低的Frame buffer，開發人員則採用了只分成128個記憶單位的1T-SRAM。但無論如何，相對於PS2的Graphics Synthesizer內部使用只有16個記憶單位的RDRAM比較，在設計理念想有很大的差別。

§ 自動化圖像處理功能

除此之外，為了提高Gamecube的實效性能，並提高遊戲製作人的開發效率，Gamecube設計人員對主機的圖像資料傳送方式亦作出了特別的安排。以往在任天堂N64開發遊戲，開發者在為遊戲編寫程式之同時，必須逐一監察複雜的圖像處理過程，有份參與N64圖像處理晶片開發工作的其中一位開發人員Tim Van Hook表示：「我們不得不承認，編寫程式的過程由於過份煩瑣，直接限制了遊戲製作人創造性的發揮。」

因此，Flipper對於例如幾何運算、光源處理、視點變更、投影處理、鏡面反射光處理、擴散光線弱化等等許多經常使用的畫面處理，全部加以自動化，亦即Flipper內已經在硬件上配置了多組負責運算上述圖像效果的組件，開發人員只需要輸入圖像資料所儲存的位置並指定幾何以及光源運算所需的數據，Flipper便能自動對資料進行運算和管理。

相對於此種自動化圖像處理系統，N64以及PS2均採用了一般化的演算組件，開發人員需自行為有關的遊戲圖像處理進行程式設計，監察資料傳送過程中可能出現的樽頸效應並優化畫面效果等工作。

當然，自動化其實並非先天地較由開發人員自行編寫的程式優勝的，事實上，正正因為PS2容許開發人員對圖像處理器的活動加以更大程度的控制，PS2的畫面效能可能比Gamecube有更大的潛力，但由於任天堂由始至終的著目眼點只在於主機的實效性能，所謂的「可能」或「有更大潛力」自然並不是他們最關心的問題。（待續）

（註1）顯示記憶體（FRAME BUFFER）：用作儲存將顯示於螢光幕的畫面（Frame）像素資料的記憶體，資料將會傳送至顯示器上進行顯示。Frame Buffer一般位於顯示卡之內。

（註2）紋理快取記憶體（TEXTURE CACHE）：一個高速資料儲存機制，由於圖像紋理資料在遊戲中會經常被使用，這些資料將會被儲存於一個較高速的記憶儲存系統，並大大提高主機的效能。



創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB!

第二屆創造球會超級聯賽積分排名表

排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差	備住
1	MAGE	21	7	0	0	20	1	19	new!
2	夢幻球隊	18	6	0	1	19	6	13	new!
3	RSMD	16	5	1	1	19	5	14	new!
4	岡山BALLENA隊	16	5	1	1	13	4	9	
5	Dream Team	16	5	1	1	12	7	5	up!
6	橫濱隊	15	5	0	2	16	9	7	new!
7	Wong Chak Hung隊	10	3	1	3	13	11	2	up!
8	暴風隊	10	3	1	3	11	9	2	up!
9	SFIDA祖	10	3	1	3	10	11	-1	new!
10	世田谷隊	9	2	3	2	11	14	-3	
11	至尊南華	6	2	0	5	9	15	-6	new!
12	前進隊	4	1	1	5	10	15	-5	up!
13	誇り隊	4	1	1	5	6	18	-12	up!
14	CROSS OVER隊	3	0	3	4	5	14	-9	
15	無限大隊	3	1	0	6	2	17	-15	up!
16	死神隊	0	0	0	7	2	22	-20	

註解：
up!為球隊有在今屆聯賽中更新。
new!為新參加聯賽的球隊。

創造球會 超級聯賽

DC PREMIERE LEAGUE

第一回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 暴風隊	2 — 1
死神隊 對 誇り隊	0 — 1
CROSS OVER 隊 對 RSMD	0 — 5
Wong Chak Hung 隊 對 岡山BALLENA隊	0 — 4
世田谷隊 對 前進隊	2 — 2
無限大隊 對 夢幻球隊	0 — 4
SFIDA祖 對 至尊南華	3 — 1
橫濱隊 對 MAGE	0 — 4

第二回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 Wong Chak Hung隊	2 — 1
暴風隊 對 岡山BALLENA隊	0 — 0
前進隊 對 橫濱隊	0 — 3
無限大隊 對 MAGE	0 — 4
死神隊 對 至尊南華	0 — 4
世田谷隊 對 CROSS OVER隊	1 — 0
誇り隊 對 RSMD	0 — 4
夢幻球隊 對 SFIDA祖	4 — 1

第三回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 岡山BALLENA隊	0 — 1
暴風隊 對 世田谷隊	1 — 2
Wong Chak Hung隊 對 前進隊	3 — 2
CROSS OVER 隊 對 夢幻球隊	1 — 3
死神隊 對 MAGE	0 — 4
誇り隊 對 至尊南華	1 — 3
無限大隊 對 橫濱隊	0 — 4
RSMD 對 SFIDA祖	2 — 1

第四回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 世田谷隊	3 — 1
暴風隊 對 前進隊	1 — 4
Wong Chak Hung隊 對 CROSS OVER 隊	1 — 1
岡山BALLENA隊 對 無限大隊	1 — 0
夢幻球隊 對 RSMD	1 — 2
誇り隊 對 MAGE	1 — 2
死神隊 對 SFIDA祖	1 — 2
橫濱隊 對 至尊南華	3 — 1

第五回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 前進隊	2 — 1
暴風隊 對 CROSS OVER隊	2 — 1
Wong Chak Hung隊 對 無限大隊	0 — 1
岡山BALLENA隊 對 死神隊	3 — 1
世田谷隊 對 誇り隊	2 — 2
RSMD 對 MAGE	0 — 2
夢幻球隊 對 至尊南華	2 — 0
橫濱隊 對 SFIDA祖	0 — 2

第六回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 CROSS OVER隊	1 — 1
暴風隊 對 無限大隊	2 — 0
Wong Chak Hung隊 對 死神隊	4 — 0
岡山BALLENA隊 對 誇り隊	3 — 0
世田谷隊 對 橫濱隊	1 — 3
前進隊 對 夢幻球隊	0 — 2
RSMD 對 至尊南華	4 — 0
SFIDA祖 對 MAGE	0 — 2

第七回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 無限大隊	2 — 1
暴風隊 對 死神隊	4 — 0
Wong Chak Hung隊 對 誇り隊	4 — 1
岡山BALLENA隊 對 橫濱隊	1 — 3
世田谷隊 對 夢幻球隊	2 — 3
前進隊 對 RSMD	1 — 2
CROSS OVER 隊 對 SFIDA祖	1 — 1
MAGE 對 至尊南華	2 — 0

賽後超短報

報導員：剛好路過的小吉

「Dream Team」繼上屆順利取得聯賽總冠軍後，今次想衛冕看來不太可能了，因為經過頭七回合的賽事後，球隊現正僅排第5名，落後榜達足足五分之多，如果要取得「第二屆創造球會超級聯賽」冠軍機會並不大；不過另一支勁旅「暴風隊」情況還要惡劣，只排第8名，而聯賽榜中的頭3名全是今屆才昇班的優秀球隊，其中「MAGE」更以全勝姿態登上榜首，同時亦是唯一一支不敗雄獅，氣勢一時沒兩，如果衛冕球隊「Dream Team」要重登榜首便必需與「MAGE」對戰時，大敗對手，才有衛冕的機會。而「Dream Team」今屆在頭七場賽事皆有失球，由此可見後防不穩是導致「Dream Team」被榜首拉開聯賽積分的主因；反觀「MAGE」七場只失1球及每場皆有4球及2球的進帳，絕對擁有王者風範，而餘下結果如何，敬請留意GPDC第九期的報導。

褪色榜首（？）大戰

「Dream Team」和「暴風隊」繼上屆爭冠軍異常激烈後，今屆首場便馬上對賽，而且兩隊皆有增強實力來迎接本屆的來臨，可是兩隊於首七回合的成績只屬一般而已，不過於這兩支勁旅在首回合的對戰卻異常精彩緊張，因此現在再為大家送上一次「Dream Team」對「暴風隊」的賽事，讓各位欣賞兩隊的精彩對決。

上半場

兩隊皆準備就緒，在去屆競爭激烈後，今屆的第一場比賽正是由這兩隊再一決勝負的機會，兩隊皆以最佳狀態和陣容來迎接這一場比賽，在開始約5分鐘，「Dream Team」獲得一個角球，由「那智 清隆」把球開出，可是被後衛頭鎚頂回近邊線的位置，「那智 清隆」馬上回後給隊友傳中，最後由「平塚 浪馬」頂入成1比0，「Dream Team」僅開波5分鐘便領先，而「暴風隊」及後有一次進攻機會，可惜「簡東拿」被「秋田 豐」截去腳下球，最後「暴風隊」無功而回。在25分鐘「暴風隊」再獲一次進攻機會，雖然門將成功救出，但後上的「三浦 知良」頂入，「暴風隊」追和。只見轉眼間，「暴風隊」想再下一城時，首先有球員頂中門楣，「河本 鬼茂」馬上以必殺插水式頭鎚頂向龍門，可是給回防的「史杜 高域」及時以插水式頭鎚解圍，其後上半場兩隊再沒有其他攻勢。













下半場

下半場一開始「Dream Team」同樣以角球取得入球，再度領先「暴風隊」，而入球者同樣是狀態大勇的「平塚 浪馬」，入球後「Dream Team」乘勢展開激烈的攻勢，而發動攻勢的正是「立浪 重則」，他一記漂亮的必殺直線傳球，可是守門員的必殺出迎解救了被拉開比數的危機，及後各有一次攻勢，可是一一被對方的後衛成功解圍了。









聯賽規則及參加辦法

第三季的參加球隊已正式公怖報名日期及時間。如果有意參加的讀者可在報名時間內前來登記，詳情可參考報名日期及時間和報名方法。

報名日期及時間：

第三季聯賽報名日期為3月21日至3月3日，時間由下午二時至晚上八時。

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下球隊的記錄。

獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格





By 神秘事件調查員・金

CHEATS 遊戲秘技

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Ultimate Fighting Championship

DC/FIG/CAPCOM

使用所有隱藏選手



在「PRESS START BUTTON」的TITLE畫面內輸入←、↓、↑、↓、→、↓、A、↓、B、↓，如果輸入成功會聽到打手聲，這時自設人物便能使用所有身體。

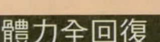
在Fighter Type中出現Ultiman



在「PRESS START BUTTON」的TITLE畫面內輸入B、↓、A、↓、→、↓、↑、↓、←、↓，如果成功會聽到一下音效。又或是利用完本的22個角色，全部都在UFC Mode內完成一次遊戲，之後便能使用EDIT選手「Ultiman」。

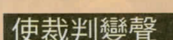
消除體力表示

在比試途中暫停遊戲，按L便會把體力表示消除，再回到遊戲內便可以進行無體力表示的刺激遊戲。



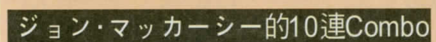
體力全回復

在Championship Road內在比試前的讀碟時按L+↑，這樣在下場比試便會體力全回復。



使裁判變聲

在比試前的讀碟時按L+R，裁判的聲音會變成男中音的聲。



ジョン・マッカーシー的10連Combo

只要向對手使出RP、LP、LP、RP、LP、LK、LK、LK、LP、RP，成功擊中後便是10連Combo。

(RP = Right Punch，LP = Left Punch，RK = Right Kick，LK = Left Kick)

KO對手後自己不停跑動



首先要使用Edit角色中的ケビンススタイル選手，並且學會了招式スヒアー，之後在比試時當對手接近死亡，把他推向電網KO，這時自己仍能自由移動並立即使出スヒアー，自己的角色便會在KO畫面出現時到處跑。

打高爾夫吧2！新的挑戰

DC/SPT/SOFTMAX

隱藏角色出現條件

以下是隱藏角色和出現的需求表：

名稱	出現的GP數
JODIE	1000
TOMMY	1000
NATALIE	2000
RYOUKO	3000
MAHYA	4000
CHRISTINE	10000
ROBERT	11000
SWYONG	12000
MIDORI	13000
AKIO	14000
WILLIAM	15000
DEBORAH	16000
ERIZABETH	17000
KATHARINE	18000
JOSE	19000
LEOPARD	20000
RANDY	21000
NICK	22000
？？？？	100000
？？？？	3000000
？？？？	6000000
？？？？	9000000

註：「？？？？」的人將不能在「WORLD TOUR」內使用。



SnoCross: Championship Racing

DC/SPT/CRAVE Entertainment

開啟欺騙模式

在主選單畫面內緊按R再輸入↑、Y、↑、Y、↑、Y，如果輸入正確畫面會搖晃一下，這時所有比賽、賽道和雪車都能立即使用。

卡通賽道

在選選單畫面內緊按R再輸入→、↑、←、B、Y、X，如果輸入正確畫面會搖晃一下，這時進入Kiruna場地畫面會變成卡通。



駕駛玩具車

在主選單畫面內緊按R再輸入↑、→、↓、↑、→、↓，如果輸入面確畫面會搖晃一下，這時所使用的雪車都會變成玩具車。



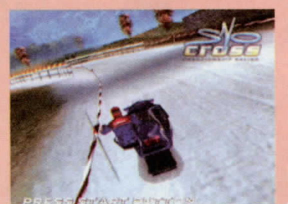
駕駛小型賽車

在選選單畫面內緊按R再輸入→、→、←、←、→、→，如果輸入正確畫面會搖晃一下，這時所使用的雪車都會變成小型賽車。



Demo模式

在主選單畫面內緊按R和輸入↑、↑、↑、↓、↓、↓，如果輸入正確會立即進入Demo畫面。



By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，各位請密切留意！

一擊鋼之人

使用隱藏人物條件

使用任何人物進入一人對戰模式內，把所有敵人打倒後便能使用「立川」。

使用「立川」進入一人對戰模式內，把所有敵人打倒後便能使用「Master 高橋」(マスタータカハシ)。

年齡不變

在育成模式內得到Good End一次後儲存記錄，之後再把記錄讀取後開始新遊戲，這時所有人物年齡並不會變，所以狀態便能一直保持。

筆試PASS小技巧

在育成模式中角色的名字輸入「筆記テスト」，名前輸入「99」，這時進入遊戲筆試時問題並不會隨機抽樣出現，將改為順序由1至99，所以只要逐一緊記答案，要合格會變得易如反掌。

觀看名言集內所有內容

在育成模式中角色的名字輸入「留在心中(心にのこる)」，名前輸入「名言」，這樣便能看到全是深奧日語的名言集了。

使用宮村優子

在育成模式中按著L+R選擇「入門」便可。又或是完成困難的「勝ち抜きモード」模式。

SUPER RUNA BOUNT

Scenario A 親子編隱藏車出現條件

車輛	條件
RAM	完成MISSION 2
F500	完成MISSION 1
BUS	在難易度NORMAL 以上，破壞額是零的情況下完成MISSION SPECIAL 1
TYR	破壞額是零的情況下完成MISSION 3
F891	在難度HARD 的設定下，最高時速達270km/h 以上完成MISSION SPECIAL 2
NSR	完成MISSION 4
P405	完成MISSION 3
HAM	完成MISSION 5
TANK	破壞額有$30,000,000以上完成MISSION 6
RSP	在難度NORMAL 設定以上完成SPECIAL 1

Scenario B 警察編隱藏車出現條件

車輛	條件
345GT	完成MISSION 3
LIM	完成MISSION 4
TAC	在難易度NORMAL 以上完成SPECIAL 1
AMB	完成MISSION 5
4WD	完成MISSION 1
CHV	完成MISSION 2
COMBOI	破壞額$1,000,000以上的情況下完成MISSION 6
RAM	完成MISSION 3
HAM	在320秒之內完成MISSION 5
TANK	在難度HARD 的情況下，破壞額零時完成MISSION SPECIAL 2
BUS	在難易度NORMAL 的情況下，破壞額零時完成MISSION SPECIAL 1

Kao The Kangaroo

自動跳關

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↑、↑、←、↓、X。

自由選關

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↑、↓、→、←、↑、X。

無限生命

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↓、←、B、←、B、B。

無限健康

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↓、B、B、A、↑、←、→。

無限點數

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↑、→、↓、→、←、A。

無限手套

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↓、→、↑、→、←、B。

額外生命

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↓、A、↑、←、A。

額外點數

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↑、→、↓、←、A。

額外手套

當進入遊戲的地圖畫面時，緊按L+R後輸入↓、→、←、↓、A。

The King of Fighters Dream Match 1999

隱藏角色出招表

裏・Terry Bogard

Power Wave	↓↘→+P
Burn Knuckle	↓↙←+P
Crack Shoot	↓↙←+K
Rising Tackle	↓儲↑+P
Firing Kick	←↙↓↘→+K
(#)Power Geyser	↓↙←↙→+P

裏・東丈

Hurricane Upper	←↙↓↘→+P
爆裂拳	P 連打
爆裂Finish	(爆裂拳動作中)↓↘→+P
Tiger Kick	→↓↘+K
Slash Kick	←↙↓↘→+K
(#)Screw Upper	↓↘→↓↘→+P

不知火舞

花蝶扇	↓↘→+P
龍炎舞	↓↙←+P
必殺忍蜂	←↙↓↘→K
飛鼠之舞	↓儲↑+P(可長按)或跳躍中↓↙←+P
小夜千鳥	↓↙←+K
(#)超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+K
(#)花嵐	↓↘→↓↘→+P

裏・Andy Bogard

飛翔拳	↓↙←+P
昇龍彈	→↓↘+P
突破彈	←↙↓↘→+K
斬影拳	↙→+P
我彈幸	斬影拳中↓↘→+P
(#)超裂破彈	↓↙←↙↓↘→+K
(#)男打彈	↓↘→↓↘→+P(可連打)

枯乾大地之七枷社

哽大地	近敵時→↘↓↙←→+P
淬大地	近敵時←↙↓↘→+P
躍大地	←↙↓↘→+K
挫大地	↓↙←+P
荒大地	↓↘→↓↘→+K
吼大地	↓↘→↓↘→+P(可儲勁)
(#)暗黑地獄極樂落	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+P

荒狂雷光之SHERMIE

八咫薙之鞭	↓↙←+P
斜日之踊	↓↙←+K
無月之雷雲	←↙↓↘→P/K
雷神之杖	空中↓↘→+K
宿命・幻影・震死	↓↘→↓↘→+K
暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+P

控火之CHRIS

屠鏡之炎	↓↙←+P
摘月之炎	→↓↘+P
咬四肢之炎	近敵時←↙↓↘→+K
射灰陽之炎	↓↘→+P
拂大地之劫火	↓↘→↓↘→+P
(#)暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+P

'95 草薙 京

百八式・闇拂	↓↘→+P
百式・鬼燒	→↓↘+P
百壹式・朧車	←↓↙+K
七拾五式 改	↓↘→+K・K
貳百拾貳式・琴月 陽	→↘↓↙←+K
(#)裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+P(可緊按不放)

BILLY KANE

三節棍中段打	←↙↓↘→+P
火炎三節棍中段打	三節棍中段打中↓↘→+P
旋風棍	輕P 連打
集點連破棍	重P 連打
強襲飛翔棍	→↓↘+K
雀落	↓↙←+P
(#)超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+P
(#)SALAMANDER STREAM	↓↘→↓↘→+ A or C

裏・ROBERT GARCIA

龍擊拳	↓↘→+P
龍牙	→↓↘+P
幻影腳	→←→+K
飛燕疾風風腳	→↘↓↙←+K
飛燕龍神腳	跳躍中↓↙←+K
(#)龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+P
(#)霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+P

裏・邮崎 獠

虎煌拳	↓↘→+P
空中虎煌拳	跳躍中↓↘→+P
虎咆	→↓↘+P
暫烈拳	→←→+P
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+K
(#)龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+P
(#)霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+P

裏・邮崎 由里

虎煌拳	↓↘→+P
雷煌拳	↓↘→+K
碎破	↓↙←+P
百烈耳光	→↘↓↙←+P
(#)飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+K
(#)霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
滅鬼王翔吼拳(芯! 超UPPER)	↓↘→↓↘→+P

註：有(#)為超必殺技

Demolition Racer: No Exit

所有遊戲模式

在「Press Start」畫面內輸入X、R、Y、R、L、R、R、R。

所有零件

在「Press Start」畫面內輸入L、R、X、L、X、R、X、Y。

所有車輛

在「Press Start」畫面內輸入X、Y、R、R、R、R、X、Y。

Test Drive: Le Mans

得到所有冠軍

在Championship Mode內輸入「CARNAGE」作為名字。

所有汽車

在Championship Mode內輸入「MONSTA」作為名字。

所有賽道

輸入「GOOZ」作為名字。

得到Jaguar XR9 LM

以首名的姿態完成Quick Race內所有賽道後便能獲得。

NBA 2K1

隱藏隊伍

進入Option內的Codes選項，之後輸入「vc」作為密碼，所有Mo Caps、SEGA Sports、SEGA NET等隱藏隊伍都會出現。

SEGA Sports隊內的隱藏球員

首先開啟隱藏隊伍的秘技，再進入Option內的Codes選項，之後輸入「Marrinson」、「Stricker」、「Dobson」、或「Aynaga」作為密碼，隱藏球員將會出現隊內。

Mo Caps隊內的隱藏球員

首先開啟隱藏隊伍的秘技，進入Option內的Codes選項，之後輸入「Arnold」作為密碼，隱藏球員將會出現在隊內。

把籃球變成足球

進入Option內的Codes選項，之後輸入「FOOZBALL」作為密碼，籃球便會變成足球。

大頭模式

進入Option內的Codes選項，之後輸入「heliumbrain」作為密碼，各個球員的頭部都會變大。

怪獸球員

進入Option內的Codes選項，之後輸入「alienbrain」作為密碼，各個球員都會立即變為怪物。

受到感染的球員

進入Option內的Codes選項，之後輸入「tvirus」作為密碼，各個球員都會被傳染。

入球後挑釁對手

進入Option內的Codes選項，之後輸入「sohappy」作為密碼，入球後便會自動挑釁對手。

瘋狂評述員

進入Option內的Codes選項，之後輸入「whatamisaying」作為密碼，所有評述都會變得瘋狂。

成為籃球

進入Option內的Codes選項，之後輸入「betheball」作為密碼，球員便會變成籃球。

激烈的外觀

進入Option內的Codes選項，之後輸入「radical」作為密碼，球員的外型便會變得前衛。

70年代服裝

進入Option內的Codes選項，之後輸入「the70slive」作為密碼，所有服裝都會回到70年代。

嘆息模式

進入Option內的Codes選項，之後輸入「Not so happy」作為密碼，整個遊戲都會變得低沉。

怪人

進入Option內的Codes選項，之後輸入「The cure!」作為密碼，所有球員都會變成怪人。

重設秘技

進入Option內的Codes選項，之後輸入「Sartorial」作為密碼，所有秘技都會重新設定。

隨機抽隊伍

在Exhibition Mode內指著任何一隊，再按L+R+A。

觀看額外資料

暫停遊戲後選擇換手(Substitution)，在這裡按X便能看到三分球和籃板球的能力值。

計算疲勞度下充滿體力

在計算疲勞度的遊戲下暫停，進入選項入設計疲勞度關閉，再回到遊戲入，之後再立即回到選項內，重新開啟疲勞度，這樣便能得到100%的力量。

騷擾對方射罰球

在自己主場比賽的時候，對方射罰球時不停地按X，後面的群眾會不停揮動氣球騷擾射手。當作客的時候不停按X，觀眾會不停地說廢話去騷擾射手。

自動封阻

當準備封阻對手的時候，緊按著封阻的按鈕，到適當的時間立即放手便可。

Soul Fighter

秘技密碼

在Soul Fighter的標誌出現時按→+Y，之後進「選項」和離開，如果輸入成功輸入密碼的畫面將會出現，之後依照下表再輸入，便能得到相對應效果。

密碼	效果
ABXXYA	額外生命
XAAYBB	所有武器
AABXYA	跳至LEVEL2
XAYAAB	跳至LEVEL3
YYBAXA	跳至LEVEL4
BABXXY	跳至LEVEL5
XAXBYY	跳至LEVEL6
ABXBYB	跳至LEVEL7
YBBAXY	跳至LEVEL8
BYAAXB	跳至LEVEL9
XABBAX	跳至LEVEL10
YBYXAB	跳至LEVEL11
XBAXBY	跳至LEVEL12
AAAAAA	觀看CREDITS

F355 Challenge: Passione Rossa

開啟隱藏賽道

在選項畫面內緊按X+Y進入PASSWORDS內，再輸入以下密碼便能得到對應的場地。

密碼	場地
Cinque Valvole	Fiorano
LiebeFrauMilch	Nurburgring
Stars&Stripes	Laguna-Seca
KualaLumpur	Sepang
DaysofThunder	Atlanta

The House Of The Dead 2

顯示分數

在主選單畫面內按←、←、→、→、→、←、→、Start，如果輸入正確，畫面左上方會出現分數表示。

血腥選項

成功完成Original Mode便能選擇血的顏色。

Goldman服飾

成功完成Original Mode後，再下一次開始這模式時，車內將會出現這套服飾。

Rogan服飾

在Original Mode內選擇「2.0」字彈和「雙倍分數」兩項物品，除了在level4的第二個人外解救所有平民，到最後完成遊戲並進入獎賞房間，Rogan服飾和無限Credits的物品將會出現。

無限超級武器

以5顆紅星的成績完成Training Mode，之後一擊必殺的武器將會出現。

Original Mode內無限續關

以5顆紅星的成績完成Training Mode，之後再以5顆紅星的成績完成Boss Mode，最後以2顆星的成績在所有模式，那樣「Continue」畫面將會變成「Free Play」。

Boss Mode內的獎賞選項

成功在Boss Mode內打倒所有首領和取得排名，便能得到「Emperor」和「Fight All Bosses」的選項。

使用Gary

使用控制器插頭B的手制，在Single Player Mode內玩James便會由Gary代替。

得到所有物品(日文版)

成功完成全部5個難度設定的Training Mode後便能在Original Mode內得到所有物品。

獎賞房間(日文版)

在沒有任何人質被殺的情況下，成功完成遊戲即可。

Flag To Flag(Super Speed Racing)

下雨天氣

在Arcade Mode內的傳送畫面中，緊按L+R+↓直至讀取畫面完結為止。

永不改變天氣

在Arcade Mode內的傳送畫面中，緊按L+R+↑直至讀取畫面完結為止。

獎勵車

成功完成Championship Mode四次，便能得到Acura NSX、BMW M3、Toyota Celica和Toyota T100。

使用S.Hattori

成功完成Championship Mode一次後即能獲得。

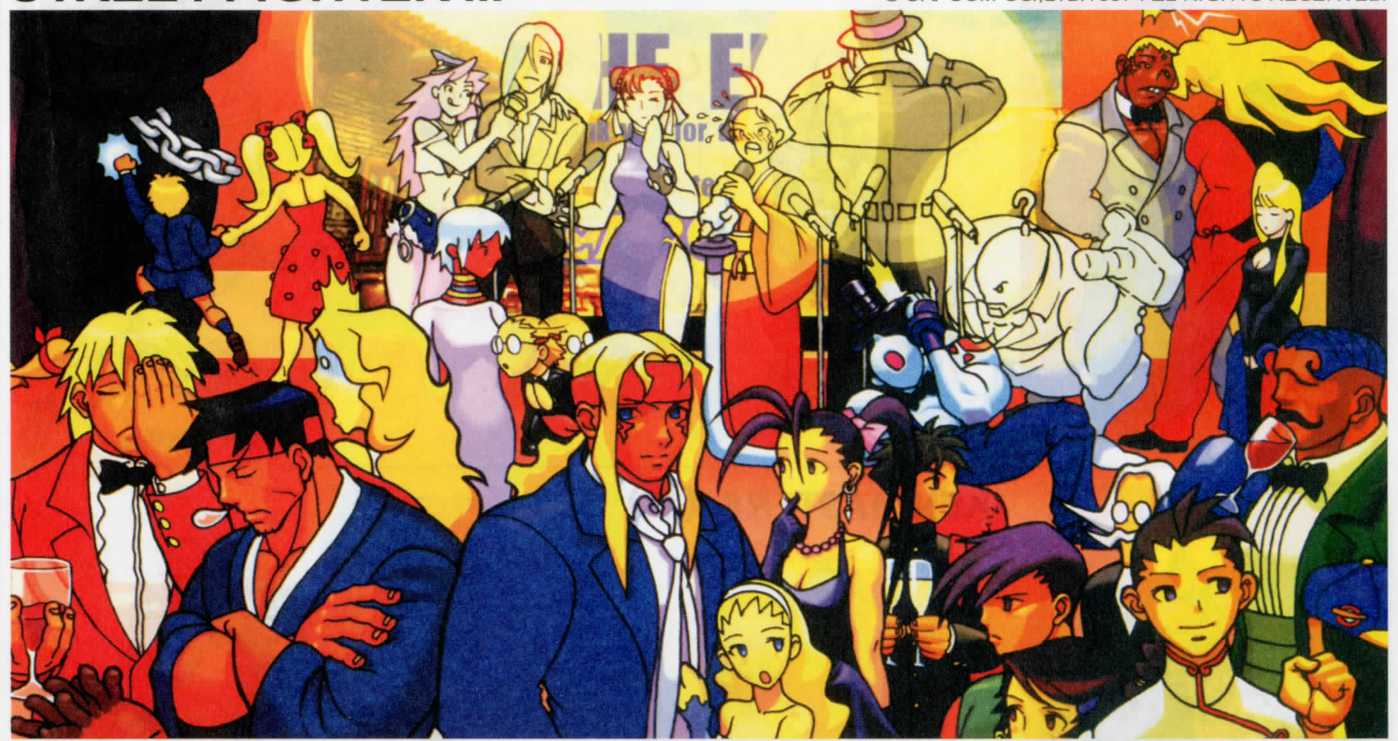
超高速模式

成功完成Championship Mode一次。這個模式將會移除倒後鏡和20輛汽車，但把Frame Rate轉換成為60fps。

獎賞的視點角度

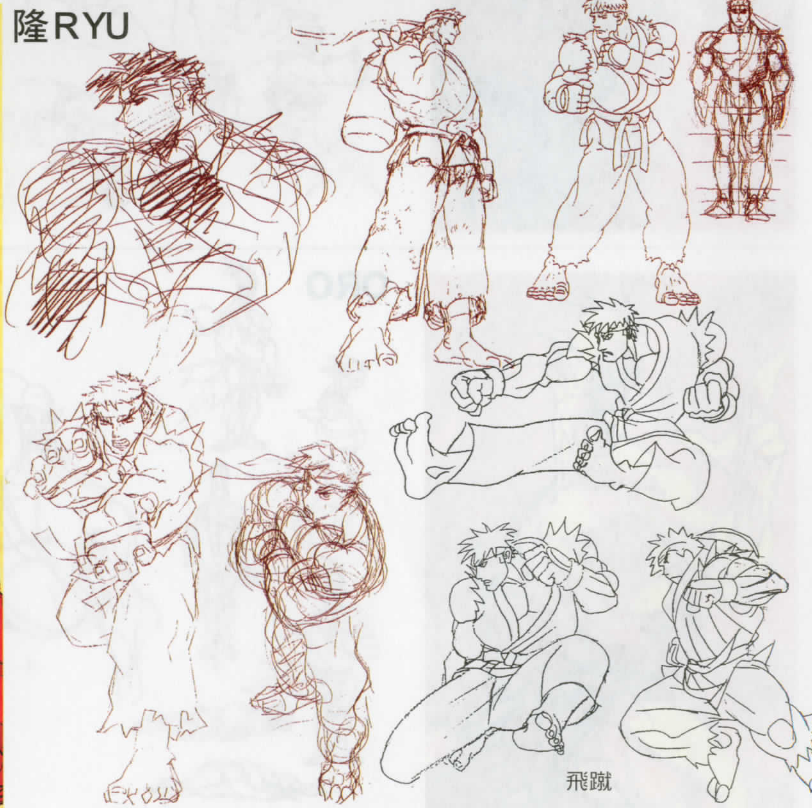
成功完成Championship Mode一次便能獲得從高而下的視點。

STREET FIGHTER III



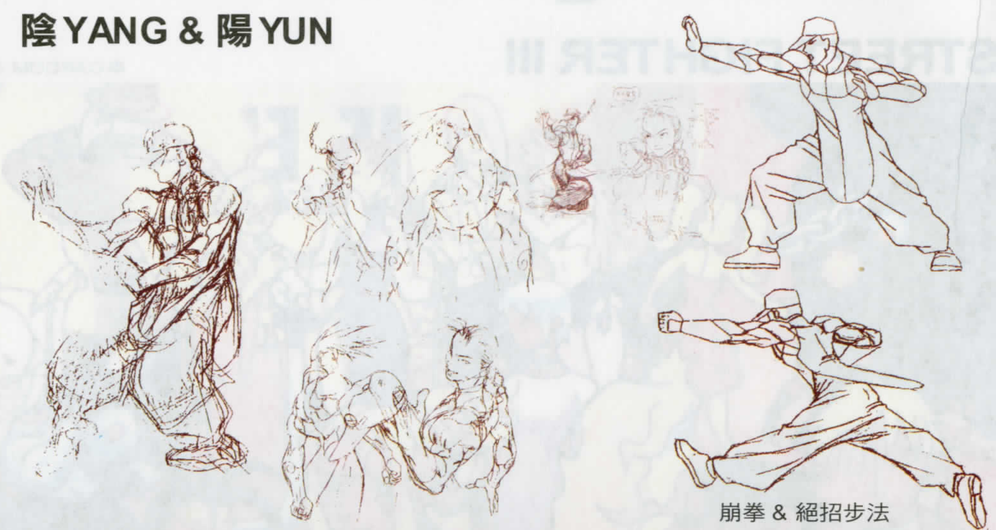


隆RYU



陰YANG & 陽YUN

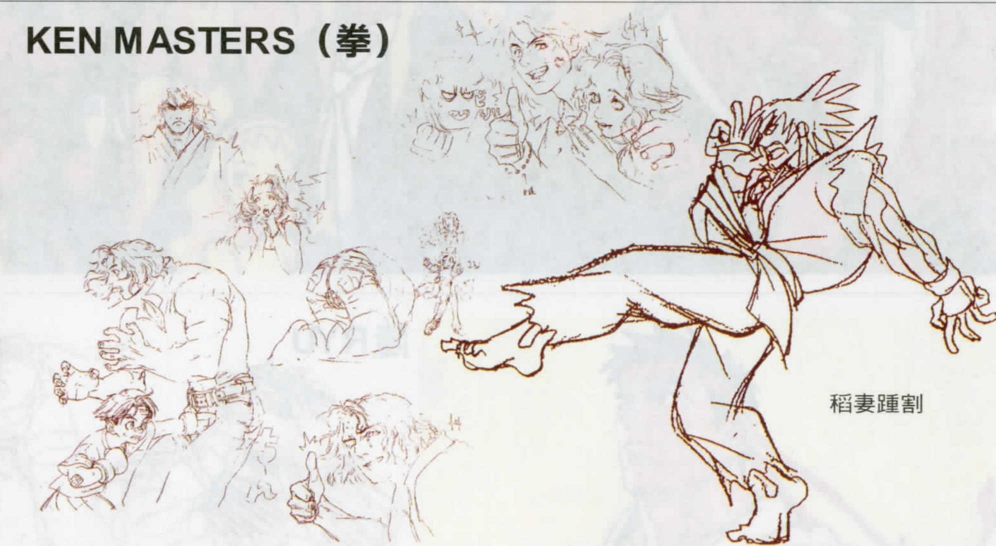




崩拳 & 絕招步法

KEN MASTERS（拳）

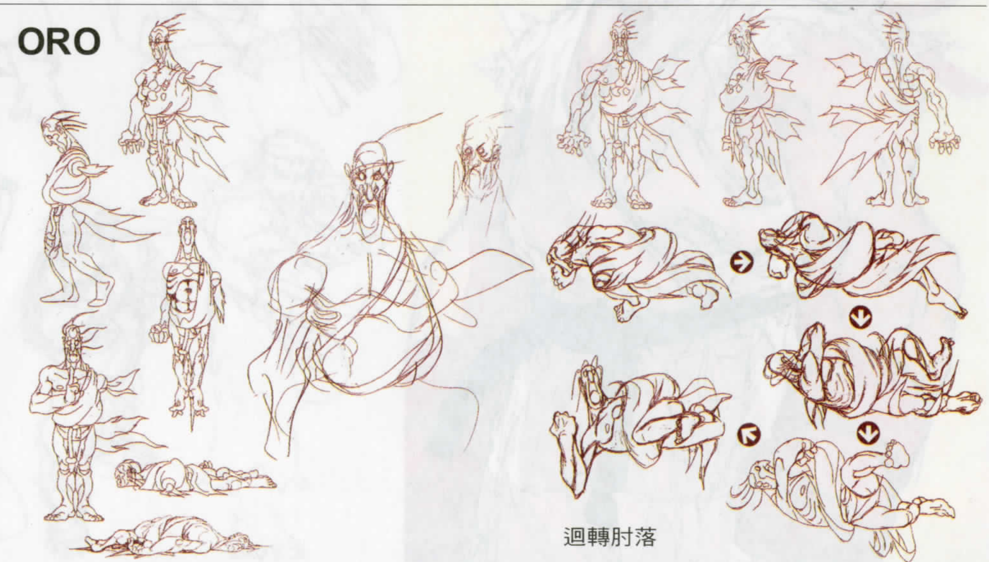




稻妻踵割

ORO





迴轉肘落



ALEX

開發《STREET FIGHTER III》時被刪去的起身攻擊「LARIAT」，終於在《3rd STRIKE》中成為了ALEX的新特殊技

ALEX BLOCKING 的初期設定

FLASH CHOP 的初期設定

DUDLEY

CORKSCROW BLOW



ELENA

NECRO

PERSONAL ACTION ?



伊吹 IBUKI

天破 & 影矢

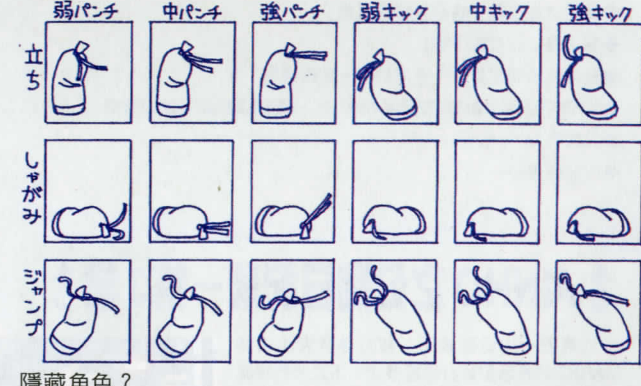
由二十一個動作組成的特殊技「梵鐘蹴」

SEAN



龍尾腳

From CAPCOM Design Staff



隱藏角色？



《勇者王 GAOGAIGAR》？

編者話

KOTARO

Number08
一個月後，作家忽然停止了打賞的習慣，孩童們頓覺沒有必要在廊下嬉戲的價值，所以自始之後亦再沒有在廊下出現……
故事中的作家捉緊了人們對於價值觀的弱點，在不知不覺間，改變了嬉戲於孩童們心目中的價值，成功地解決了嘈音的問題。

心情有如跌落谷底的阿亮話

原因之其一
我到現在這刻為止仍然是一個沒有理想的人，所以做任何事都沒有多大推動力……到底何時或者怎樣才可找到自己的理想呢？？
其二
由初出茅廬至今，在《遊戲誌》都差不多過了半年的日子，但到了現在我仍然未知道自己當初放棄學業出外工作是否正確，現在還有少少迷茫呢！但無論如何都要多謝幫過我的人(感激不盡)。
其三
我的進修大計仍然未能實行，我實在比了太多藉口自己，但經過這件事後，我已下定了決心了，首先是英文，然後便是日文。
其四
對我來說，現在已經是糧尾……慘！
其五
可能是一時的惻隱之心或者是自己太過天真，結果……唉……無話可說……只怪自己處事未夠成熟吧！
幸好還有少許可喜的事（唔好意思，因為有感而發，所以比較多口水！）
其一
雖然近期發生了很多不如意的事，但幸好有老媽子在精神/金錢上的支持……
其二
哈！飯島直子要離婚了……（好像和自己沒有切身關係……）
◆《GDPS》那邊的小璘要走了……小弟在此祝你生活愉快！

金期編者話

◆好似冇乜野寫……^_^"
◆唔通要通宵真係要建康D先得！？
◆公司突然出現「好心變態麻甩佬」。
◆阿「良」好改善下喇!
◆我以我名義起誓，「今個假期一定做運動」。
◆竟然連平時不太出聲的朋友都話「好耐冇見」，睇來都真係要「出現」下先得。
◆好想買 Miffy 公仔。^_^"
◆好想睡覺……

♂ AINHO 之公開日記薄－第3卷 ♂

※於最近一次切磋底下，終於讓我和小吉將MARKS的長勝記錄打破數多次，下次我們移師往《WE5》再度決戰吧！
※轟動各球迷愛玩的WE5終於推出！！不過與上集有頗大的分別，很多地方都要重新適應。相信要熟習一段時間，才回復昔日的威勢……
※玩過PS2版電車GO!3後，感覺驚喜的地方並非遊戲畫面，而是實景播片部份，質素比起上集有大幅提升呢！
※不時光顧我們GPM畫廊中的宮澤雪野，看其所繪畫作品的質素，相信她很有繪畫天份呢！
※Canvas的畫面有如一幅幅的粉彩畫，柔和一片，絕對是非玩不可之作！
※終於踏入遊戲界旺盛時期的三至四月，GBA、SAKURA大戰3相繼經已面世，口袋裡的荷包又如何負擔得來呢？真令我十分傷腦筋啊！
※大川功的死，令在下深感悲慟……
※時間一分一秒不停消逝，人生最大的美好光陰就此白白錯失……
※最近心情極為不佳，完全提不起勁來，唯有就此收鍵。
※電郵：Ainho@i-cable.com

下星期開始有好多 Assignments 要交的小吉

* 好多功課要做啊！
* 今期的工作進度需然很好，但是一想到餘下的功課和下星期一的測驗便頭痛。
* 要好好努力讀書才行。
* 最近想起一些令人心酸的往事，但絕不能動搖小弟的決心。
* 世上真的有強者存在嗎？如果有，為何我從未見過呢？
* WE5 雖然推出了，不過不能花太多時間玩，不然功課和測驗如何是好。
* WE5 中的荷蘭隊終於變得更強，真好，可以多用荷蘭隊「殺敵」。
* WE5的舒夫真高仍然很厲害，不減當年勇，可以一過五後再射向死角，簡直是完美無瑕。
* 遠射變得弱了，已不能在四十多米勁射破網。
* 撞射和「窩利」抽射變得很強勁，在禁區外亦能輕易破網。
* 今集守門員變得有點呆滯。
* 走位和傳球是今集的必殺技。
* 待功課和測驗完了後，小吉便會有更加多時間玩了，哈哈！
* GBA 亦快推出了，快要把小吉殺了。
* 快沒時間睡了！
* 有任何球會或 WE5 問題可以寄信往E-MAIL"supergat@gameplayers.com.hk"，交流心得也可以啊！

J.J 重操故業……

很久沒有寫所謂的小說式攻略。雖然「西風」是個曾在電腦上被中文化的遊戲，如今用小說式攻略來處理其dc日文版或會有點奇怪，但實在很想在這個dc遊戲有限的年代，讓仍肯繼續支持dc的各位仔細地品嘗每個作品。
近日發現自己實在沒有甚麼專長，希望能利用工餘時間充實一下……

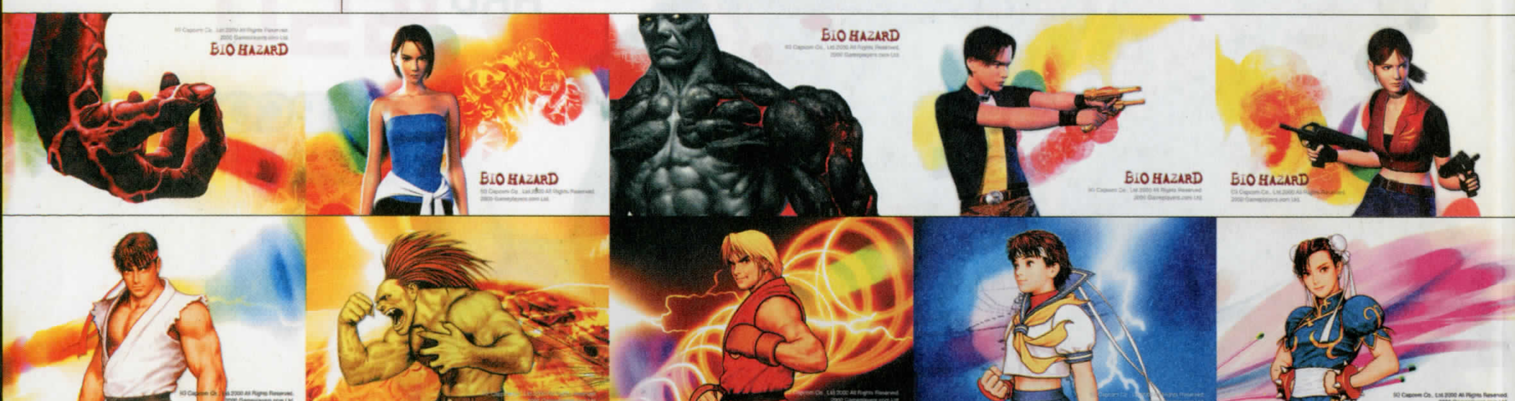
綿羊大興教化

許多人都認為打機學不到什麼，看遊戲雜誌亦只會是浪費時間，可能現時來說這都是時實。現實如是，由於商場如戰場，以前很多有水準的遊戲雜誌已經被社會淘汰，現時每位編輯都都有不少錯字，以及語病問題。
當然，我可能也屬於下三流編輯中的其中一份子，不過，我實在希望遊戲界可以從語句中振興教化，讓每位讀者可以從每位遊戲稿學習，隨手亦可寫出一編簡單流暢的文章，扭轉現在文化低落的社會局面。
至少，我現在先想做到每一份稿都沒有錯字。

TEXT：寒武紀

希望一切順順利利。


GAMEPLAYERS GROUP
史上最強PS2遊戲
鬼武者完全攻略本
完全故事式攻略
公開所有隱藏要素
道具、武器、地圖…等等DATA一一收錄
仲有四大神秘附錄
與遊戲同步推出 | 2月2日約定你
HKD $50
CAPCOM
CAPCOM ASIA CO. LTD. 出版
遊戲誌編輯部製作
鬼武者
完全攻略本
史上最強PS2遊戲
Composed by © Mamoru Samuragoch
Character Samanosuke Akechi by © Amuse/ Fu Long Production,
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
GAME PLAYERS



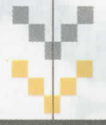
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售!

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 **STREET FIGHTER** 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 **GAMEPLAYERS E-CARD?**

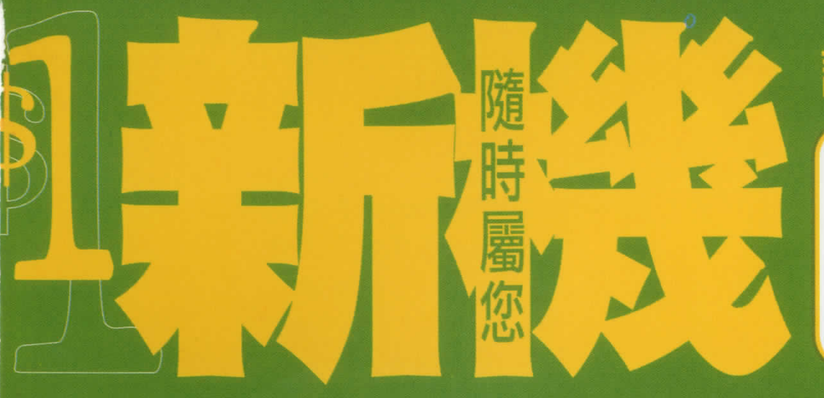
(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子 旺角好景商場1樓
佳勁電子 灣仔188商場1樓
天朗書報社 灣仔188商場地下





計劃參加者募集！

數碼遊戲嘉年華
第三次「競投日」
舉行日期：
to be confirmed
地點：
to be confirmed



GAMEBOY ADVANCE



PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，為期一年舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花 **以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd



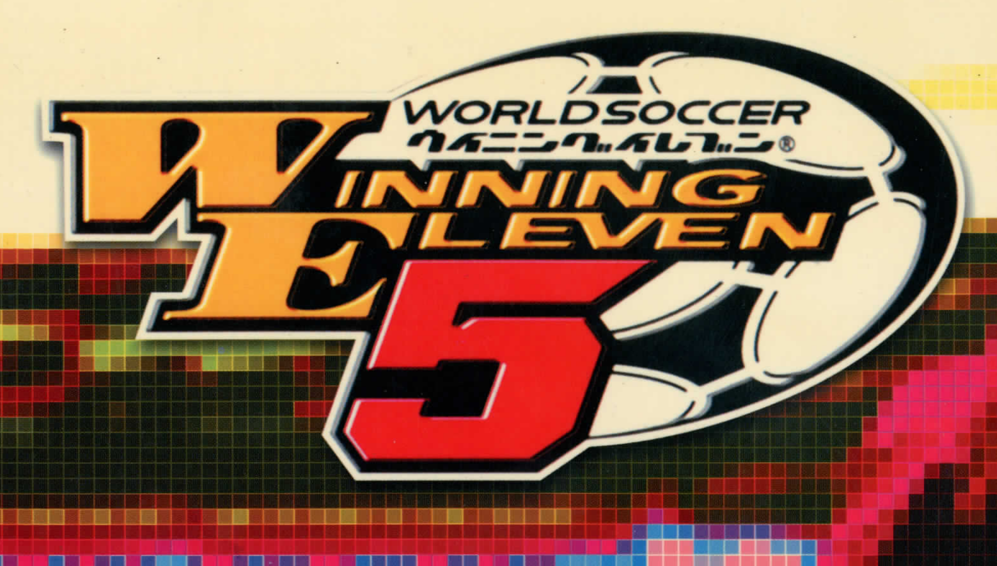
集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
3月25日推出 只售18元（隔週三推出）

VOL.008
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

著名TRPG
魔洞神龍 降臨

發售前大特集
超級機械人大戰α外傳

完全剖析
Winning Eleven 5



GAME PS PLAYERS